GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

05/06 Ausgabe 109 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

ZELDA DS

ENTHÜLLT: Links neues Abenteuer

MIYAMOTO ÜBER MARIO, ZELDA UND REVOLUTION

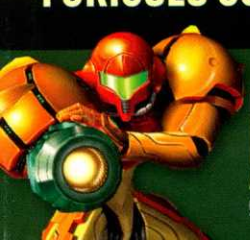
GENIAL: Der Kult-Entwickler im Interview!

DIE RÜCKKEHR DES KLEMPNER-DUOS

NEW SUPER MARIO BROS.

FURIOSES COMEBACK: So revolutioniert Nintendo das Jump&Run-Genre.

DS LITE IM PRAXISTEST



DAS BESTE DS-SPIEL?

METROID PRIME DS

AUF 6 SEITEN: Der Mega-Test von Nintendos grandiosem Online-Spektakel!

SQUARE ENIX SCHLÄGT ZURÜCK

CHILDREN OF MANA

VORGESTELLT: So genial wie der Super-Nintendo-Klassiker?

4 194373 903306 05

EDITORIAL

MIYAMOTO ENTHÜLLT

REVOLUTION VON ZELDA

DIE NEUE DIMENSION DES SPIELENS?

VERRÜCKT, VERRÜCKTER, JAPAN

Einfach verrückt, diese Japaner! Der DS-Lite-Start löste im Nintendo-Mutterland eine wahre Hysterie aus, wie man sie sonst nur von der Veröffentlichung einer komplett neuen Konsole kennt. *Nintendogs*, *Animal Crossing: Wild World*, *Mario Kart DS* sowie die *Brain Training*-Spiele hatten in Japan eine Euphorie-Welle sondergleichen ausgelöst und sowohl Hardcore-Spieler als auch bislang videospielunerfahrene Menschen zum Kauf eines DS bewegt. Tausende DS-Interessierte reihten sich vor den Kaufhäusern auf und schlugen sich die halbe Nacht um die Ohren, um eines der neuen DS-Handhelds zu ergattern. Viele gingen leer aus. Mitten im Getümmel: unser Japan-Korrespondent Warren Harrod! Wie es ihm ergangen ist, könnt ihr in unseren Import-News ab Seite 64 nachlesen. Eine derartige Euphorie ist hierzulande undenkbar. Erinnert man sich aber an den Anfang der 90er-Jahre zurück, dann landet man bei einem Titel, der die Videospielewelt auch hierzulande nachhaltig beeinflusste und die Game-Boy-Verkäufe massiv ankurbelte: *Tetris*. Ob die DS-Version dieses Klassikers, die Nintendo diesen Monat auf den Markt bringt, an den Charme und den Suchtfaktor des Originals anknüpfen kann, verraten wir euch ab Seite 52. Etwas verraten hat auch Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto: Das neue GameCube-*Zelda Twilight Princess* wird, sobald man es in den Revolution einlegt, die Bewegungssensoren des Revolution-Controllers unterstützen. Glaubt man den Ankündigungen Nintendos, werden wir *Zelda* so auf dem Revolution in einer nie gekannten Intensität erleben dürfen. Was das Nintendo-Mastermind sonst noch alles zu erzählen hatte, könnt ihr in unserem großen Interview ab Seite 12 nachlesen.

EIN HIGHLIGHT JAGT DAS NÄCHSTE

Außerdem präsentieren wir euch in einer spannenden Reportage, auf welche GameCube-Titel ihr euch dieses Jahr noch freuen dürft. Zudem sagen wir euch, wie gut die lang angekündigte *Metroid*-Fassung für den DS geworden ist und was das neue *Mario*-Abenteuer für den DS zu bieten hat. Darüber hinaus haben wir für euch recherchiert und sagen euch, welche Spiele ihr für den Revolution erwarten könnt! Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen der neuen N-ZONE!

Euer N-ZONE-Team

REDAKTION IM STRESS
Metroid Prime Hunters, die Beschaffung des DS Lite und Last-Minute-Interviews brachten uns trotz Kälte ins Schwitzen.

Von links nach rechts:
Marius Wallat (Praktikant)
Christoph Kraus (Freier Mitarbeiter)
Sascha Dowidat (Freier Mitarbeiter)
Lars Kromat (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
René Weinberg (Layout)

INHALT 05/2006

NEWS

6 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

8 Nintendo Revolution
12 Shigeru Miyamoto – Der Mario-Erfinder im Interview
14 Nintendo DS Lite – Der Praxistest
16 Der große Brain-Training-Intelligenztest Teil 3
20 GameCube! Gestern, heute & morgen
84 Die Macher von Tales of Phantasia und Odama im Gespräch
86 Sammlerwahn im Zeichen des N?
88 Jobs in der Videospielbranche Teil 5

RUBRIKEN

63, 67 Abonnenten-Werbung
82 Feedback
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
38 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
76 Leserbriefe
97 Nachspiel
80 Spieler-Forum
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

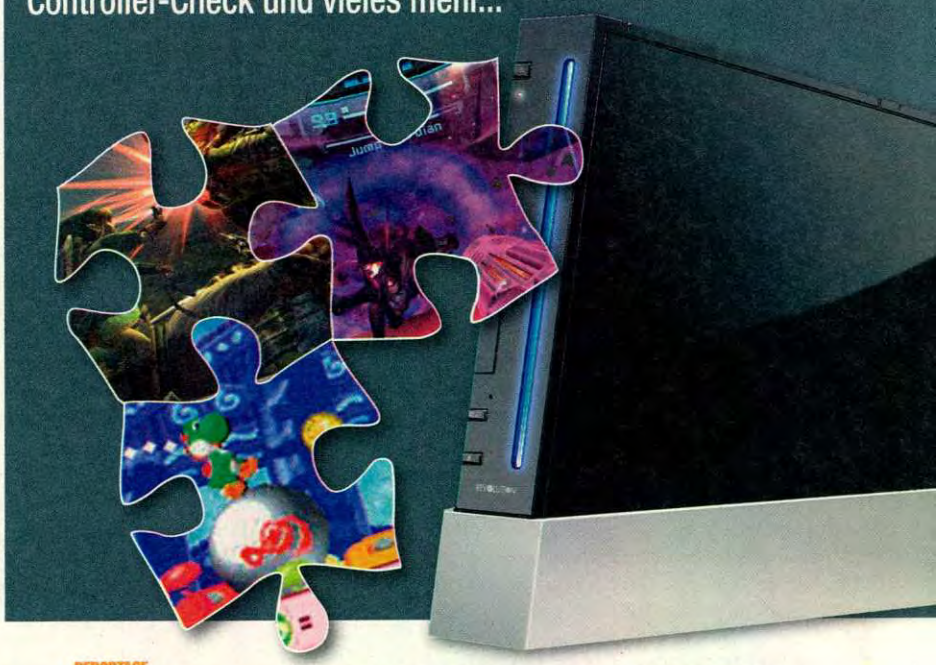
Alle Titel auf einen Blick:

3 in 1: Darts / Ball-a-Ball / Shuffle Bowl 62
Age of Empires: The Age of Kings 33
Batman Vengeance 91
Beautiful Kanji Training 66
Call of Duty: Big Red One 91
Cartoon Network Block Party & Speedway 62
Children of Mana 30
Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia 46, 91
Disneys Himmel und Huhn 61, 90
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging 7
FIFA Street 2 56
Findet Nemo – Flucht in den Ozean 57
Fluch der Karibik 2 7
Golden Nugget Casino & Texas Hold 'em Poker 62
Ice Age: Jetzt taut's 7
Kim Possible – Kimmunicator 58
Looney Tunes Doublepack Dizzy Driving & Acme Antics 62
Mario Party 7 82
Metroid Prime 2: Echoes 91
Metroid Prime Hunters 68
Monster Trucks & Quad Desert Fury 61
New Super Mario Bros. 24
Odama 84
Point And Speak Phrase Book DS 66
Polarium Advance 60
Snowboard Kids SBK 54
Spartan Total Warrior 90
Speaking! DS Cooking Navi 66
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick und dünn 58
Super Monkey Ball Adventure 6
Tales of Phantasia 84
Tetris DS 52
The Legend of Zelda: The Minish Cap 91
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 28
Trauma Center: Under The Knife 48
X-Men: The Official Game 24

REPORTAGE 8

NINTENDO REVOLUTION

Vorgestellt: die ersten Revolution-Spiele, Controller-Check und vieles mehr...



REPORTAGE 12

SHIGERU MIYAMOTO

DAS NINTENDO-MASTERMIND IM GESPRÄCH

Der Mario-Schöpfer verrät interessante Infos zu Revolution und *Zelda*.

VORSCHAU

24 NEW SUPER MARIO BROS.

Zurück zu den Wurzeln: So lieben wir den sympathischen Klempner!

TEST

52 TETRIS DS

Der Urvater des mobilen Puzzlens im DS-Test

TEST

68 METROID PRIME HUNTERS

Was taugt die DS-Fortsetzung der genialen Ego-Shooter-Reihe?

VORSCHAU

GAMECUBE

22 **X-Men: The Official Game**
Die vielversprechende Rückkehr der beliebten Superhelden

NINTENDO DS

33 **Age of Empires: The Age of Kings**
Erste Eindrücke des PC-Megahits für den DS!

30 **Children of Mana**
So spielt sich die japanische Fassung des RPG-Krachers!

24 **New Super Mario Bros.**
Interessante Infos und Bilder zum kommenden *Mario*-Remake

28 **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Die Fans sind dank erster Infos und genialer Features aus dem Häuschen.

TEST

GAMECUBE

46 **Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia**

NINTENDO DS

56 **FIFA Street 2**
57 **Findet Nemo – Flucht in den Ozean**
58 **Kim Possible – Kimmunicator**
68 **Metroid Prime Hunters**
58 **SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick und dünn**
54 **Snowboard Kids SBK**
52 **Tetris DS**
48 **Trauma Center: Under The Knife**

GAME BOY

62 **3 in 1: Darts / Ball-a-Ball / Shuffle Bowl**
62 **Cartoon Network Block Party & Speedway**
61 **Disneys Himmel und Huhn**
62 **Golden Nugget Casino & Texas Hold'em Poker**
62 **Looney Tunes Doublepack Dizzy Driving & Acme Antics**
61 **Monster Trucks & Quad Desert Fury**
60 **Polarium Advance**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

91 **Batman Vengeance**
91 **Call of Duty: Big Red One**
91 **Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia**
90 **Disneys Himmel und Huhn**
92 **Metroid Prime 2: Echoes**
90 **Spartan Total Warrior**

GAME BOY

92 **The Legend of Zelda: The Minish Cap**

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. NONSTOP-ACTION
Metroid Prime Hunters wird nicht nur Ballerfans begeistern.

2. TETRIS-COMEBACK!
Der Puzzle-Klassiker macht dank Online-Modus mehr Spaß denn je.

3. MIYAMOTO BESTÄTIGT
Zelda: Twilight Princess wird den Revolution-Controller unterstützen.

4. FLIEGENGEWICHT
Der DS Lite überzeugt dank kompakter Bauweise und scharfem Screen.

5. DIE SANDUHR RIESELT
Der DS bekommt endlich eine exklusive *Zelda*-Episode spendiert.

Flops

1. TOTALAUSFALL
Monster Trucks & Quad Desert Fury sind Spielspaß-Karambolagen.

2. DOPPELTE TRISTESSE
Auch viele andere 2-in-1-Module bieten Langeweile im Doppelpack.

3. BOLZEN OHNE KICK
Die DS-Version von *FIFA Street* ist leider nur mittelmäßig geworden.

4. GEHEIMNISKRÄMEREI
Nintendo hat immer noch keinen konkreten *Zelda*-Termin bestätigt.

5. VERPASST
Top Spin 2 und *Rainbow Island Revolution* kamen leider zu spät.

Super Monkey Ball Adventure

GESCHICKLICHKEIT **Äffchen klein geht allein in die weite Welt hinein!**

AUFATMEN Natürlich gibt es die traditionellen Geschicklichkeitspassagen auch weiterhin.

MARIENKÄFER? Erinnert an die Flugievels von Pilotwings: Hier muss AiAi durch Ringe gleiten.

Im ersten *Super Monkey Ball*-Spin-off muss AiAi erstmals Heldenmut beweisen: Das quirlige Kerlchen soll die verfeindeten Königreiche Monkitropolis und Kongrila wieder vereinen, um die Hochzeit ihrer jeweiligen Monarchen zu ermöglichen. Zu diesem Zweck reist AiAi in fünf Hoheitsgebiete, löst dort knifflige Geschicklichkeitspassagen und sorgt so wieder für Eintracht in der Affenwelt. Im Gegensatz zu den bisherigen Teilen dürft ihr eure Affenkugel diesmal mit 10 Upgrades aufwerten: So erspielt ihr euch beispielsweise Saugnäpfe, um steile Felswände zu erklimmen, könnt mit einem anderen Zubehör plötzlich an der Wasseroberfläche schwimmen oder dürft eure Kugel auseinanderklappen, um wie ein Vogel Ringe zu durchfliegen. 20 spielbare Charaktere warten im Verlauf des Abenteuers auf euch – mehr als 50 Rätsel müssen dabei in den fünf Welten gelöst werden. Und schließlich gibt es auch noch einen umfangreichen Multiplayer-Modus, der drei brandneue Minispiele offenbart: Im „Monkey Tag" grast ihr die Levels nach Ballons ab, der „Monkey Bounce" ist ein Puzzle-Modus mit zahlreichen Power-ups und in „Castle" liefert ihr euch Vier-Spieler-Gefechte mit taktischer Note. **(ck)**

Hersteller: SEGA
Internet: www.sega.de
Termin: Juni

AUFGEBOHRT Sega hat die Texturen mit deutlich mehr Details versehen.

FETT SCHWIMMT OBEN Ob AiAis Affenkugel am Meeresgrund ähnlich schnell rollen kann?

N-ZONE NEWSTICKER

+++ RITTERSCHLAG Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, Rayman-Schöpfer Michel Ancel und Gamedesigner Frédérick Raynal *(Alone in the Dark)* wurden in den französischen Kulturorden „Ordre des Arts et Lettres" aufgenommen. Es gratulierte Kulturminister Renaud Donnedieu de Vabres. **+++ MENTALJOGGING** Nintendos DS-Intelligenztest hat einen deutschen Namen spendiert bekommen: *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?* Der Titel ist mit nur einer Cartridge mit 16 Teilnehmern spielbar. Für *Brain Training*, das wir euch in den letzten Ausgaben vorstellten, gibt es leider noch keinen Termin. **+++ WER WIRD MILLIONÄR?** Nintendos

TANZBÄR Eure Tanzmatte dürft ihr zumindest kurzzeitig wieder rauskramen.

Ice Age 2: Jetzt taut's

ACTION-ADVENTURE **Wird's endlich wieder richtig Sommer?**

Die Zeit der klirrenden Kälte ist vorbei und die Hauptdarsteller von *Ice Age 2: Jetzt taut's* freuen sich über die einsetzende Schneeschmelze. Doch Mammut Manfred, Faultier Sid, Säbelzahntiger Diego und Eichhörnchen Scrat können sich in den warmen Sonnenstrahlen nur kurzzeitig sonnen. Da eine Flut im Anmarsch ist, muss die Viererbande schon bald die Beine in die Hand nehmen, um der urzeitlichen Katastrophe zu entkommen. In der GameCube-Version spielt ihr überwiegend als Scrat, meistert traditionelle Jump&Run-Levels und besteht Minispiele wie Wettrennen, Bowling oder Tanzeinlagen. Videoschnipsel aus dem gleichnamigen Film (ab 6. April im Kino) sollen das Eis endgültig zum Schmelzen bringen. Die GameBoy-Version entpuppt sich als kurzweiliges Jump & Run, während die DS-Fassung ein Potpourri aus 3D-Action und witzigen Minispielen bietet. **(ck)**

Hersteller: Vivendi Universal Games
Internet: www.iceage2game.com/de/
Termin: Ende März

Fluch der Karibik 2

ACTION-ADVENTURE **Südsee-Feeling mal ohne Bikini!**

EN GARDE! **Scharfe Kurven und Klingen: Piratenbraut Elisabeth Swann teilt aus.**

Raubein Johnny Depp und die hübsche Keira Knightley setzen auf der Leinwand demnächst wieder die Segel: Im Nachfolger zu *Fluch der Karibik* (2003) will Kapitän Jack Sparrow seine Blutschuld gegenüber dem Steuermann eines Geisterschiffs einlösen. In der DS-Version steuert ihr die drei Hauptprotagonisten Jack, Will und Elizabeth und kämpft euch durch 19 Levels. Dabei bedient ihr euch 17 Waffen, darunter mehrere Schwerter, Pistolen und Wurfmesser. Neben dem Koop-Modus für zwei Spieler sollen verschiedene Minispiele für Abwechslung sorgen. Technisch gibt sich *Fluch der Karibik 2* keine Blöße – hoffentlich erwartet uns mehr als nur stupide Haudrauf-Action. Ins Kino kommt die Fortsetzung des Piratenabenteuers übrigens am 27. Juli, Teil 3 soll im Sommer 2007 folgen. **(ck)**

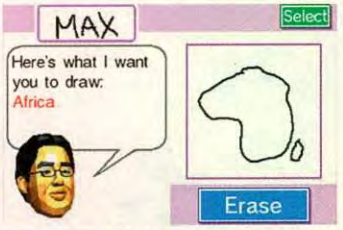
Hersteller: Buena Vista Games
Internet: buenavistagames.go.com
Termin: Juni

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

SONSTIGES **Von wegen „Setzen, 6!": Lernen macht Spaß!**

Unser großer *Brain Training*-IQ-Test ab Seite 16 hat euch neugierig gemacht? Noch bevor dieser Titel bei uns erscheint, dürft ihr bei *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?* den Stylus zücken: In dieser wissenschaftlich angehauchten Software, die auf dem Buch *Train Your Brain* basiert, haltet ihr euren DS vertikal und stimuliert in zahlreichen Aufgaben euer Gehirn: Ihr löst mathematische Gleichungen, zeichnet die Umrisse von Ländern nach oder lest Texte vor, die per Spracheingabe erfasst werden. Das Programm bietet einen individuellen Trainingsplan und wertet euer mentales Alter aus. Als Schmankerl beinhaltet das von Professor Dr. Ryuta Kawashima entwickelte Hirnschmalz-Programm zusätzliche Sudoku-Puzzles, die es in der japanischen Version noch nicht gab. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 2. Quartal



GEOGRAFIE **Für Besserwisser haben wir den korrekten Afrika-Umriss rechts dazugestellt.**

Wi-Fi Connection hat kürzlich den millionsten User verzeichnet. Insgesamt sind seit Mitte November weltweit mehr als 28 Millionen Verbindungen zustande gekommen. Die aktuellen Nutzerzahlen können auf www.nintendowifi.com abgerufen werden. **+++ RETRO-SCHAU** Vom 4. Juni bis 19. November ist im Landesmuseum Koblenz die Sonderausstellung „Nintendo: Vom Kartenspiel zum Game Boy" zu sehen. Die von Nintendo unterstützte Präsentation wird von einem umfangreichen Rahmenprogramm begleitet. Mehr Infos gibt es unter www.landesmuseumkoblenz.de/sonderausstellung/2006-nintendo/. **+++ PS3-LAUNCH** Sony gab bekannt, dass die PlayStation 3 weltweit im November erhältlich sein wird. Angaben zum Preis und den ersten Spielen folgen voraussichtlich auf der E3 im Mai. **+++ PREISSENKUNG** Und nochmal Sony: Die PSP ist ab sofort für 199 Euro statt 249 Euro erhältlich. +++

Nintendo Revolution Die ersten Spiele!

Nur bei uns: brisante Details zu kommenden Revolution-Spielen. Mit ersten Screenshots und Exklusiv-Interview!

Ein unabhängiger Entwickler aus Polen hat das Schweigen gebrochen! Vom Krakauer Team „NIBRIS" erhielten wir kurz vor Redaktionsschluss detaillierte Einblicke in die ersten Revolution-Spiele *Raid over the River* und *Sadness*.

ACTION MIT TIEFGANG

Raid over the River ist ein missionsbasiertes Shoot 'em Up, das in die Fußstapfen des 80er-Jahre-Hits *River Raid* (Atari VCS) tritt. Ihr steuert Vehikel mit unterschiedlichen Flugeigenschaften durch zehn Missionen, die sich über drei Epochen erstrecken: In der Antike, während des Zweiten Weltkriegs und im Jahr 2024 rettet ihr Geiseln, zerstört Ziele oder eskortiert Personen. Die Route der Bomber, Transporter und AWACS (Frühwarnflugzeuge) ist dabei strikt vorgegeben. Ihr lenkt euren Flieger mit beiden Controllerhälften und kämpft als verwegener Pilot David McBride gegen eine Sekte, die einen Dämonen namens Bafomet zu erschaffen und auf die Menschen zu hetzen droht.

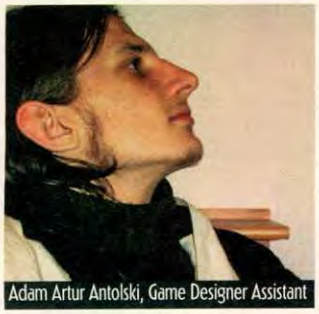
SUBTILER HORROR

Bei *Sadness* handelt es sich um ein Horror-Adventure, das den Spieler mit seiner beklemmenden Atmosphäre in seinen Bann ziehen will. Und genau hier kommt der revolutionäre Controller ins Spiel: Indem ihr wild damit herumfuchtelt, nachdem ihr etwa eine Fackel gefunden habt, scheucht ihr eine Rattenhorde davon. Anschließend greift ihr zum Messer und geht den Biestern mit einer schnellen Auf- und Abbewegung an die Gurgel. Auf die Spitze eines Berges gelangt ihr, indem ihr den Controller mehrmals im Kreis bewegt und so ein Lasso werft. Natürlich wird es noch mehr von diesen Rätseln geben, berichtet uns Studioleiter Piotr Orlovsky. Auch *Sadness*-Screenwriter Adam Artur Antolski ist voller Tatendrang: „Wir wollen neue Maßstäbe setzen, etwas völlig Neues erfinden." Er verriet uns außerdem, dass das Action-Adventure zu Beginn des 20. Jahrhunderts angesiedelt ist und in einer Stadt spielt, die für die zentraleuropäische Kultur von großer Bedeutung war. Nibris verhandelt derzeit mit Publishern, die *Raid over the River* und *Sadness* vertreiben möchten. Die Titel entstehen deshalb vorerst auf GameCube-Entwicklungskits und werden später auf den Revolution umgesetzt. Nach ausführlichem Begutachten des Gameplay-Konzeptmaterials sind wir jedoch davon überzeugt, dass die Gespräche positiv verlaufen, und wünschen dem 14-köpfigen Team alles Gute für die Zukunft!

CHRISTOPH KRAUS

Screenshots basieren auf Revolution-ähnlicher Hardware

„Wir danken Miyamoto!"


Adam Artur Antolski, Game Designer Assistant

N-ZONE *Warum habt ihr euch dafür entschieden, Spiele nur für Nintendo-Plattformen zu entwickeln?*
Adam Artur Antolski: Wir denken, dass Nintendos Firmenphilosophie dem aktuellen Spielemarkt gut tut. Wir wollen bedeutende Spiele machen, die vor allem den echten Spieler ansprechen.

N-ZONE *Welche Rolle spielten finanzielle Gründe bei der Fokussierung auf Nintendo-Projekte? Können sich kleine Teams überhaupt Projekte für PlayStation 3 und Xbox 360 leisten?*
Adam Artur Antolski: Nintendo erschafft Spiele für jedermann. Der Revolution gibt uns revolutionäre Möglichkeiten und erlaubt eine günstige Programmierung. Und was gibt uns Sony? Sehr hohe Entwicklungskosten und etwas mehr Polygone!

N-ZONE *Raid over the River erscheint für Revolution und DS. Gibt es Unterschiede zwischen beiden Versionen?*
Adam Artur Antolski: Die Hardware des DS setzt uns zweifellos technische Grenzen. Jedoch kann ich versprechen, dass die DS-Version der Revolution-Fassung sehr stark ähneln wird.

„Sony gibt uns sehr hohe Entwicklungskosten und nur etwas mehr Polygone!"

N-ZONE *Seid ihr überrascht oder enttäuscht von den Hardware-Fähigkeiten des Revolution?*
Adam Artur Antolski: Wir denken, die Stärke des Revolution steckt weniger im Prozessor, sondern erschöpft sich vielmehr in den revolutionären Gameplay-Möglichkeiten. Denn wunderschöne Grafiken und ein brillanter Sound sind relativ. Am Ende kommt es schließlich auf die Essenz des Spielens, das Gameplay an sich, an.

N-ZONE *Wie schwierig ist es, Spiele für den Nintendo Revolution zu entwickeln?*
Adam Artur Antolski: Wir machen uns zunächst Gedanken, wie man den revolutionären Controller in das Gameplay einbinden kann. Zwar entwickeln wir derzeit ausschließlich mit GameCube-Entwicklungskits, wir können aber vorhersagen, dass die Revolution-Programmierung einfacher ist als die für PS3 und Xbox 360. Dank der Fans, die uns mit Briefen überhäuft haben, hat uns Shigeru Miyamoto übrigens seine Unterstützung angekündigt. Für uns ist das eine große Ehre!

N-ZONE *Vielen Dank für das Interview!*

In letzter Minute

Klassiker zum Download

SEGA und Hudson unterstützen die Virtual Console des Revolution. Damit sind künftig die besten Mega-Drive-Spiele online verfügbar. Außerdem wird man sich gegen ein Entgelt die Toptitel für PC-Engine herunterladen können.

Hersteller-Check

Wer unterstützt Nintendos Innovationsvormarsch?

✓ **Nintendo:** **Super Smash Bros.:** In einem Interview mit der japanischen *Famitsu* verriet Designer Masahiro Sakurai, dass er seit Mai 2005 an einem Revolution-Nachfolger von *Super Smash Bros. Melee* arbeitet.

Metroid Prime 3: Auf der E3 2005 zeigte Nintendo einen Trailer mit angeblichen *Metroid Prime 3*-Spielszenen. Wie sich herausstellte, entstand der Film lediglich auf GameCube-Hardware. Teil 3 soll die *Prime*-Trilogie abschließen und wird derzeit bei den Retro Studios entwickelt.

Super Mario 128: Der Nachfolger von *Super Mario 64* wurde weder für GC noch für DS angekündigt. Nintendo hat die Steuerung voraussichtlich überarbeitet und veröffentlicht den Titel auf dem Revolution.

Animal Crossing: Katsuya Eguchi hat eine Umsetzung der Lebenssimulation bestätigt. Zusammen mit der möglichen Online-Connectivity zwischen DS und Revolution eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten.

Final Fantasy: Crystal Chronicles: Yoichi Wada von SquareEnix versprach, dem Multiplayer-Ableger einen Wi-Fi-Modus zu spendieren.

✓ **THQ:** Angeblich arbeitet THQ an *Disney's Cars* für Revolution. THQ Deutschland konnte sich dazu nicht äußern – da der Film am 14.09. in die deutschen Kinos kommt, könnte es aber einer der Launchtitel werden.

✓ **Ubisoft:** Marketing Director Rob Cooper bestätigte die Entwicklung von Revolution-Titeln. Ubisoft Deutschland konnte weder dementieren noch bestätigen, dass *Killing Day* auf dem Revolution erscheint.

? **Midway:** Einem Trailer zufolge sollte der Shooter *Stranglehold* auf allen Next-Gen-Systemen erscheinen. Ein Sprecher teilte uns jedoch mit, dass *Stranglehold* nur für PS3 und Xbox 360 erscheint. Eine Ankündigung über erste Revolution-Projekte folgt in den nächsten Wochen.

? **Konami:** Angesichts des mageren GameCube-Line-ups haben wir uns daran gewöhnt, dass Konami mit Ankündigungen nicht gerade um sich wirft. Auch zum Revolution äußerte man sich noch nicht.

✓ **Electronic Arts:** Auf einer New Yorker Pressekonferenz bestätigte Reggie Fils-Aime von NoA, dass EA Revolution-Spiele entwickeln wird.

✓ **Activision:** Der Publisher möchte mindestens einen Launchtitel beisteuern. Werden *Shrek 3* oder *Spider-Man 3* umgesetzt?

✗ **Take 2:** Da der *GTA*-Publisher nicht gerade als Verfechter von Nintendos Innovationskurs bekannt ist, gilt bis auf weiteres: kein Support!

✓ **Tecmo:** Der japanische Hersteller hat eine Umsetzung des PC-Golfspiels *Sukatto Golf Pangya* in der Mache. Da das Spiel früh angekündigt wurde, können wir uns einen Release zeitnah zum Launch vorstellen.

✓ **SEGA:** Fabian Döhla, SEGA of Germany: „SEGA unterstützt derzeit alle erhältlichen Nintendo-Plattformen und freut sich auf den Revolution – aufgrund der innovativen Ansätze sind wir vom Erfolg der Hardware überzeugt." Zudem hat SEGA kürzlich Retro-Downloads bestätigt.

✓ **Capcom:** Capcom experimentiert derzeit mit Einsatzmöglichkeiten des Controllers. *Phoenix Wright*-Entwickler Minae Matsukawa ist von der Konsole so begeistert, dass er gerne eine Revolution-Version des Gerichts-Adventures machen würde. Wir dürfen gespannt sein.

✓ **Crossbeam:** Das amerikanische Entwickler-Team arbeitet an *Thorn*: Das Action-Adventure spielt in futuristischen Umgebungen und soll vollständigen Gebrauch vom Revolution-Controller machen.

✓ **n-Space:** Die Macher von *Geist* stockten ihr Team um 20 Designer und Produzenten auf. Grund dafür ist laut der US-Tageszeitung *Orlando Sentinel* die Entwicklung eines noch geheimen Revolution-Spiels.

Controller-Check

Gameplay-Evolution dank Controller-Revolution? So lassen sich frische Ideen auf der neuen Nintendo-Konsole verwirklichen!

Regelmäßig erreichen uns Leserbriefe, wie man den Revolution-Controller für künftige Spiele sinnvoll einsetzen könnte. Kurzerhand haben wir uns eine Hand voll Module und Disks geschnappt und gegrübelt, wie man diese mit dem bahnbrechenden Controller steuern könnte. Viel Spaß beim Träumen und Vorfreuen!

GESCHICKLICHKEIT • KURUKURU KURURIN

Darum geht's:

In *kurukuru kururin*, das 2001 zum Launch des Game Boy Advance erschien, musstet ihr einen dauerhaft rotierenden Propeller (japanisch: kuru) mit dem Steuerkreuz durch zahlreiche Levels steuern, die mit Hindernissen und engen Haarnadelkurven gespickt waren. Sobald euer Rotor dreimal die Bande berührt hatte, wurdet ihr am letzten Checkpoint abgesetzt und musstet von dort aus weiterspielen. Eine Fortsetzung namens *kurukuru paradise* wird sogar auf Nintendos offizieller Webseite gelistet. Wir könnten uns darüber hinaus eine Download-Version für den Revolution vorstellen.

Controller-Check:

Das Geschicklichkeitsspiel könnte man nur mit der Fernbedienung steuern: Ihr würdet damit einfach in die Richtung zeigen, in die sich euer Propeller bewegen soll. Den Titel könnte man mit einem Multiplayer-Modus sinnvoll aufwerten: Indem jeder Mitspieler eine Fernbedienung in die Hand bekommt, steuern bis zu vier Teilnehmer ihre Propeller gleichzeitig. Verschiedenen Funkfrequenzen sorgen wie beim Wavebird-Controller dafür, dass sich die Spieler nicht in die Quere kommen.

EGO-SHOOTER • METROID PRIME 2: ECHOES

Darum geht's:

„Ego-Shooter kann man auf dem Revolution unmöglich verwirklichen!" Dieses Vorurteil einiger Spieler mag auf den ersten Blick berechtigt sein, da die Konsole im Gegensatz zu den heutigen Controllern nur einen Analogstick besitzt. Tatsächlich könnte Nintendo das Spielerlebnis bei Ego-Shootern aber regelrecht intensivieren.

Controller-Check:

Stellt euch vor, ihr könnt eure virtuellen Gegner mit der Fernbedienung selbst anvisieren: Ihr stellt eure Waffe im Spiel auf die gewünsche Höhe ein, indem ihr eure rechte Hand nach oben oder unten bewegt – das Ganze könnte wie bei einer Lightgun funktionieren. Geschossen wird mit der B-Taste, die stark dem Abzug einer Pistole ähnelt. Zum Bewegen verwendet ihr den Analogstick – wollt ihr euch seitwärts bewegen, haltet ihr die Z1-Taste an der Nunchako-Erweiterung gedrückt und könnt dann nach rechts oder links strafen. Auch bei Geschicklichkeitseinlagen wie dem Knacken von Schlössern könnte man den Controller vielfältig für diverse Minispiele einsetzen. Mit etwas Mühe der Entwickler revolutioniert Nintendos Konsole ein ganzes Genre!

ACTION-ADVENTURE • THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Darum geht's:

Shigeru Miyamoto hat uns gegenüber bestätigt, dass *The Legend of Zelda: Twilight Princess* weiterhin auf dem GameCube erscheinen wird.
Legt man die Disk jedoch in den Revolution ein, wird man das Abenteuer mit der Fernbedienung und der Nunchako-Erweiterung spielen können. Damit werden Käufer nicht vergrault, die nur einen GameCube besitzen und das Abenteuer Monate vor dem Revolution-Release erleben möchten.

Controller-Check:

Das Nintendo-Mastermind deutete uns gegenüber an, dass man Link mit dem Analogstick steuern könnte. Mittels der Pointing-Device wird man voraussichtlich ein Schwert schlagen können. Miyamoto sprach sogar über die Handhabung von Pfeil und Bogen im Spiel: So soll es möglich sein, mit der Fernbedienung die Ziele anzupeilen.

JUMP & RUN • YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

Darum geht's:

In seinem neuesten Jump & Run auf dem Game Boy überwindet Yoshi die Erdanziehungskraft: Die Cartridge verfügt über einen Wackelsensor, der erkennt, ob ihr euren Game Boy nach links bzw. rechts geneigt habt oder ihn in horizontaler Position haltet. Je nach Spielszene müsst ihr die Richtung ändern, um etwa eine Kugel ins Rollen zu bringen oder eine steile Felswand zu erklimmen.

Controller-Check:

Bei einem etwaigen Nachfolger würde man den Controller am geschicktesten schräg halten, da nur die a- und die b-Taste erreichbar sein müssen. Yoshi wird dabei wie bei einem NES-Spiel mit dem Steuerkreuz bewegt, die Umgebung beeinflusst ihr durch Neigen des Controllers. So ergibt sich ein perfekt auf die Revolution-Hardware zugeschnittenes Spiel mit simpler Steuerung – gemäß Nintendos Motivation, Spieler aller Altersklassen zu begeistern! Wie wär es damit, das innovative Abenteuer als Download anzubieten?

Revolution-Newsticker:

+++ PIKA! Tsunekazu Ishihara, Präsident der Pokémon Company, erwägt die Entwicklung mehrerer Revolution-Projekte. Er will aber warten, welche Hardware-Details demnächst bekanntgegeben werden. Angeblich hat Nintendo noch nicht alle Eigenheiten der neuen Konsole enthüllt. **+++ PROTOTYP** Reggie Fils-Aime von NoA hat bestätigt, dass mehr als 1000 Revolution-Controller an die Entwickler verschickt wurden. Die Fernbedienungseinheit wird dabei mit einem Kabel in einer Controllerbuchse eines GameCube-Entwicklungskits gesteckt und mit der Nunchako-Erweiterung verbinden. Den Bewegungssensor positioniert man vor den Fernseher und schließt ihn an eine Memory-Card-Buchse an. Die Entwickler sollen so Erfahrungen sammeln. **+++ COPYRIGHTS** Nintendo hat folgende Marken beim japanischen Patentamt schützen lassen: Tornado, Nekosogi Tornado, Bioumu und Kuru Keshi!. Möglicherweise handelt es sich um Bezeichnungen neuer Revolution-Titel. +++

Shigeru Miyamoto

Der Mario-Erfinder im Interview

Details aus erster Hand: Spektakuläre Informationen zu Mario, Zelda: Twilight Princess und Nintendo Revolution!

An einem schönen Tag im März hatten wir das seltene Glück, in London ein Interview mit dem neben Nintendo-Präsident Satoru Iwata wohl wichtigsten Mann bei Nintendo zu führen: Shigeru Miyamoto. Der Mann, der seinerzeit Nintendos Vorzeige-Maskottchen Mario erfand, ist heute in nahezu alle wichtigen Nintendo-Projekte mit eingebunden und maßgeblich an der Entwicklung neuer Nintendo-Konsolen beteiligt.

N-ZONE Können Sie uns sagen, an welchen Projekten Sie derzeit arbeiten?
Shigeru Miyamoto: Ich bin in die Vorbereitungen des Revolution-Starts eingebunden. Beim Namen der Konsole handelt es sich nach wie vor um einen Arbeitstitel. Wir arbeiten an einer großen Anzahl abwechslungsreicher Software-Titel für den Revolution. Derzeit beschäftigen wir uns auch mit dem Feintuning der Revolution-Hardware.

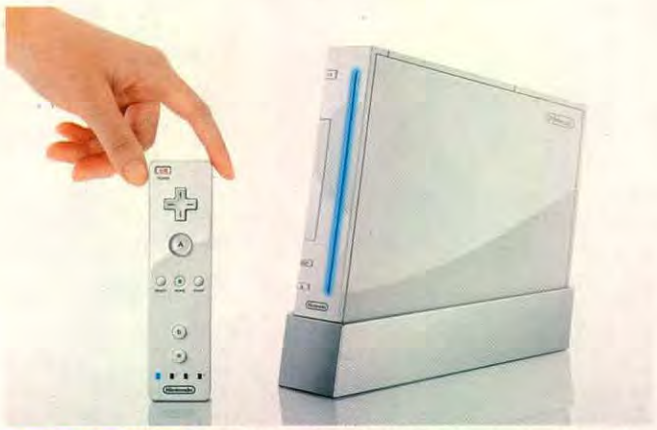
N-ZONE Warum braucht die Videospielwelt einen solch revolutionären Controller-Ansatz?
Shigeru Miyamoto: Videospiele sind Unterhaltung, welche möglichst viele Leute genießen sollen. Die Realität heutzutage sieht aber doch so aus, dass es bestimmte Leute gibt, die sich selber als Spieler bezeichnen. Viele Leute dagegen haben noch nie Videogames gespielt. Wir wollen diese Situation ändern und haben deshalb den Nintendo DS entwickelt. Speziell in Japan war der Nintendo DS so erfolgreich, dass es eine große Anzahl von Leuten gibt, die vorher niemals ein Videospiel angefasst hatten und jetzt den Nintendo DS und die dazugehörige Software genießen. Interessanterweise sind diese Leute nun an so genannten klassischen Spielen interessiert, nichtsdestotrotz haben sie mit den eher ungewöhnlichen Nintendo-DS-Spielen angefangen. Was den Revolution angeht, möchten wir dasselbe erreichen. Wir möchten den Spielern das Gefühl geben, dass man selbst etwas tun und erreichen kann.

GUT GELAUNT **Shigeru Miyamoto bei unserem Interview in London**

N-ZONE Was waren die größten Schwierigkeiten beim Design des Controllers?
Shigeru Miyamoto: Die größte Herausforderung am Revolution-Controller war, dass er ein einfaches Aussehen bieten sollte. Jedes Familienmitglied sollte sich angesprochen fühlen, den Controller zu berühren, in die Hand zu nehmen und zu benutzen. Dieser simple Controller musste aber nichtsdestotrotz in der Lage sein, brandneue Spiele-Erfahrungen zu ermöglichen. Darüber hinaus mussten wir an die klassischen Spiele denken, die ebenfalls mit dem Controller funktionieren müssen. Deshalb haben wir uns einen Erweiterungs-Port für diesen Controller überlegt. So kann man hier beispielsweise die Nunchako-Erweiterung anschließen, mit der man auch die klassischen Spielprinzipien spielen kann. Diese können sogar wesentlich aufregender sein als früher. Ein Spiel wie *Zelda: Twilight Princess*, das zu den klassischen Spielprinzipien gehört, da es auf bestehende Gameplay-Elemente setzt, wurde für traditionelle Controller designt. Man kann es aber auch über die Nunchako-Erweiterung und mit dem Revolution-Controller spielen und den Controller durch Bewegungen wie ein Schwert einsetzen.

N-ZONE Steuert man Link auf dem Revolution-Controller dann via Analogstick? Wollen Sie uns nicht mehr verraten?
Shigeru Miyamoto: Natürlich müsst ihr bis zur E3 warten, um mehr darüber zu erfahren. <lacht> Aber vielleicht kann man Link mit dem Analog-Stick kontrollieren, ja. Vielleicht kann man die Pointing-Device ja dazu nutzen, um auf dem Bildschirm anzuzeigen, wo man die Pfeile hinschießen möchte.

N-ZONE Einige Spieler sind momentan noch skeptisch, was den Revolution angeht, da man noch keine Spiele sehen konnte.
Shigeru Miyamoto: Es ist kein Zufall, dass wir noch keine Informationen über Revolution-Spiele veröffentlicht haben. Aber um dennoch etwas dazu zu sagen: Die Entwickler können leicht Spiele für den Revolution entwickeln, sofern sie Erfahrungen mit dem GameCube gesammelt haben. Die Entwicklungsumgebungen von GameCube und Revolution sind sich sehr ähnlich und es gibt eine Vielzahl an Software-Entwicklern auf der ganzen Welt, die bereits angefangen haben, mit den GameCube-Entwicklungs-Tools an Spielen für den Revolution zu arbeiten. Wir versorgen die Entwickler mit regelmäßigen Updates der Entwicklungs-Tools und derzeit erhalten die Entwickler die finalen Revolution-Entwicklungs-Kits. Aufgrund der großen Ähnlichkeit zwischen GameCube- und Revolution-Entwicklungs-Tools können die Entwickler relativ schnell Spiele für den Revolution kreieren und das Interesse an der Spieleentwicklung für den Nintendo Revolution nimmt stetig zu.



SHIGERU MIYAMOTO: „Jedes Familienmitglied soll Revolution spielen."

INFO FAKTEN

Biographie

Name: Shigeru Miyamoto
Geboren: 16.11.1952
Heimatstadt: Sonebe (Japan)
Position bei Nintendo:
Senior Managing Director &
General Manager,
Entertainment Analysis & Development Division

Wichtigste Spiele-Serien mit Miyamoto-Beteiligung:
Donkey Kong, Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Mario Kart, F-Zero, Starfox, Metroid Prime, Pikmin, Wave Race, Mario-Rollenspiele

Wichtigste Einzelspiele:
Nintendogs, Donkey Kong Jungle Beat

Shigeru Miyamoto ...
... begann im Jahr 1970 ein Studium in Industrial Design.
... der ehemalige Nintendo-Präsident Satoru Iwata war ein Freund seines Vaters.
... sollte anfangs Spielzeug-Ideen für Nintendo liefern.
... sollte 1980 Ideen für ein Videospiel liefern, es entstand *Donkey Kong*.

N-ZONE Der Nintendo DS ist derzeit unglaublich erfolgreich. Vor einiger Zeit sagte Nintendo, dass man den DS nur als drittes Standbein neben GameCube und Game Boy etablieren möchte. Ist das noch aktuell oder arbeitet Nintendo an einem neuen Game Boy?
Shigeru Miyamoto: Derzeit haben wir keine Ankündigungen zu machen. Aber Nintendo arbeitet natürlich immer an diversen Projekten. Je nach den Marktgegebenheiten könnten wir so eine neue Hardware einführen – oder eben auch nicht. Worauf wir uns konzentrieren müssen, ist derzeit der Revolution und der Nintendo DS. Wir möchten, dass die Leute diese Konsolen selbst ausprobieren. In Japan haben wir gerade eine neue Edition des DS, den DS Lite, eingeführt. Und wir sehen beim Nintendo DS immer noch ein sehr großes Potenzial.

N-ZONE Sie haben die *Brain Training*-Spiele erwähnt, welche in Japan zu Millionen-Sellern avancierten. Was ist deren Erfolgsgeheimnis?
Shigeru Miyamoto: Hier möchte ich *Zelda* als Beispiel anführen. Viele Leute lieben die Serie und wollen wissen, wie das nächste *Zelda*-Spiel wird. Aber es gibt noch mehr Leute auf der ganzen Welt, die neugierig sind, was aus ihrem Gehirn wird.

N-ZONE Die *Brain Training*-Spiele sind ja auch auf der PSP erschienen, waren dort aber nicht erfolgreich. Was ist der Hauptgrund dafür?
Shigeru Miyamoto: Das liegt einfach daran, dass man auf dem DS Buchstaben auf dem Touchscreen schreiben und die Antworten über das Mikrofon sprechen kann. Die PSP hat keinen Touchscreen und kein Mikrofon, deshalb sind die *Brain Training*-Spiele auf der PSP auch ganz anders. Das ist wichtig, denn die Mehrheit der Menschen kommuniziert durch Sprache und greift ohne Zögern zu einem Stift. Deshalb sehen viele Leute den DS auch gar nicht als klassische Videospielkonsole. Einige Leute, die *Brain Training* auf dem DS spielen, kennen den Namen Nintendo noch nicht einmal. Aber sie haben sich für die Konsole und die Software interessiert – und das ist wichtig.

N-ZONE Ein anderer wichtiger DS-Titel ist *New Super Mario Bros.* Wie viel Einfluss nehmen Sie auf dieses Spiel?
Shigeru Miyamoto: Mr. Tezuka ist quasi meine rechte Hand bei Nintendo. Und er ist für *New Super Mario Bros.* verantwortlich. Wir sprechen viel über das Spiel, aber im Grunde ist er verantwortlich.

N-ZONE Aber Mario ist sicher immer noch ein Charakter, der Ihnen sehr am Herzen liegt?
Shigeru Miyamoto: Das ist richtig. Aber Mr. Tezuka und ich haben seit der Entstehung von *Super Mario Bros. 1* zusammengearbeitet. Und seit *Super Mario Bros. 3* ist Mr. Tezuka als Main Director für die Serie tätig. Und dann haben wir mit Mr. Nakago noch einen weiteren Kollegen, der als Programming Director seit dem ersten *Mario*-Spiel dabei ist. Mit anderen Worten: Diese Leute sind überaus talentiert und erfahren genug, um ein wirklich gutes *Mario*-Spiel zu entwickeln. Deshalb habe ich keine Sorgen, dass am Ende ein gutes Spiel dabei herauskommt. <lacht> Eigentlich sieht es eher so aus, dass ich mich hauptsächlich beim Mittag- und Abendessen mit den beiden treffe und wir über alles reden.

N-ZONE Warum entschieden Sie sich bei *New Super Mario Bros.* für 2D-Grafik?
Shigeru Miyamoto: Viele Menschen, die heute einen DS besitzen, sind junge Frauen oder ältere Spieler, die vorher niemals eine Konsole in den Händen gehalten haben. Darüber haben wir nachgedacht und festgestellt, dass es mit dem allerersten *Super Mario Bros.*-Spiel sehr ähnlich war. *Super Mario Bros.* war das erste Videospiel, mit dem viele Spieler in Kontakt kamen. Also wollten wir mit *New Super Mario Bros.* zu den Wurzeln der Serie zurückkehren, sodass auch Spieler, die die Konsole zum ersten Mal in den Händen halten, Spaß mit dem Spiel haben können. Da allerdings auch so viele Hardcore-Gamer auf das neue DS-Mario-Spiel warten, mussten wir das Spiel so designen, dass *New Super Mario Bros.* auch für die erfahrensten Zocker noch eine aufregende Erfahrung ist. Wir denken, dass der zweidimensionale Grundansatz der beste Weg ist, um beide Welten zufriedenzustellen.

N-ZONE Vielen Dank für das Interview!

ALSO DOCH! Zelda: Twilight Princess nutzt den Revolution-Controller.

Nintendo DS Lite

Wie schneidet der neue DS im Vergleich zum alten ab?

Der Ansturm auf den neuen DS Lite in Japan war gigantisch. In einer spannenden Nacht-und-Nebel-Aktion mit wenig Schlaf konnte sich unser Japan-Korrespondent Warren Harrod gegen über 2.000 videospieleverrückte Japaner behaupten und uns einen DS Lite in der Farbe Ice Blue sichern. Wie die Mission abgelaufen ist, könnt ihr in unseren Import-News ab Seite 64 nachlesen. Und was der neue DS im Vergleich zum normalen DS taugt, das sagen wir euch hier.

Originalgröße

Der DS Lite im Detail

Ausgepackt

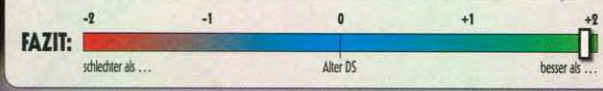
Kopfhörer-Eingang

Cartridge-Schacht

Der Praxistest

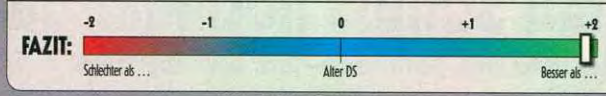
DAS DESIGN

Der neue DS Lite ist rund ein Drittel kleiner als der alte DS und wiegt mit 218 Gramm rund 20 Prozent weniger. Der Stylus wird nun an der Seite hineingeschoben und nicht mehr in die Oberseite des Gerätes. Der Power-Knopf wanderte auf die rechte Seite des DS und die Start- und Select-Knöpfe sind nun unter den A/B/X/Y-Buttons auf der rechten Seite des DS platziert. Der untere Bildschirm des DS Lite ist erhöht, sodass der obere und der untere Bildschirm beim Zusammenklappen ohne Lücke aufeinanderliegen. Hintergrund: So können keine Gegenstände hineinrutschen und möglicherweise die Bildschirme zerkratzen. Das Nintendo-Logo ist nur auf der Rückseite des DS Lite zu finden, auf der Oberseite prangt lediglich das DS-Logo. Der Game-Boy-Modulschacht blieb an der Geräteunterseite. Das ganze Handheld erinnert an die vielgelobten Apple-Produkte. Einfach schick!



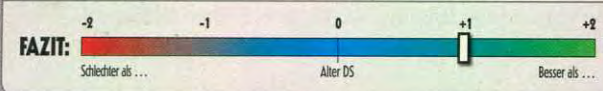
DIE BILDSCHIRME

Die Bildschirme des DS Lite sind in vier Helligkeitsstufen einstellbar. Die schwächste Helligkeitsstufe des DS Lite ist in etwa mit der Helligkeit des alten DS vergleichbar. Viele DS-Besitzer werden die Problematik kennen, dass man bei zu starker Sonneneinstrahlung das Spielgeschehen kaum noch erkennen konnte. Nicht so beim DS Lite! Auf der höchsten Helligkeitsstufe kann man immer alles erkennen und die Farben kommen knackig wie nie rüber. Kleiner Nachteil: Man kann die Helligkeit nur im System-Menü über das Sonnensymbol einstellen und nicht während des Spiels.



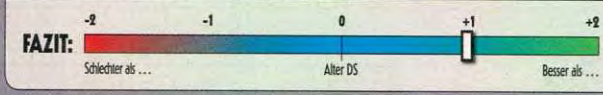
DIE BATTERIE

Die Batterielebensdauer beträgt selbst auf der höchsten Helligkeitsstufe noch gute fünf Stunden, das ist mehr als bei der PSP, aber etwas weniger als beim alten DS (knappe zehn Stunden). Spielt man dagegen auf der schwächsten Helligkeitsstufe, hält der Akku des DS Lite gute 15 Stunden. Leider passen weder das DS-Netzteil noch das Game-Boy-Micro-Netzteil auf den Anschluss des DS Lite.



DER STYLUS

Der Stylus des DS Lite ist etwas größer und dicker als der ursprüngliche DS-Stift. Dadurch wird das Spielen etwas angenehmer.



DAS DIGITAL-KREUZ

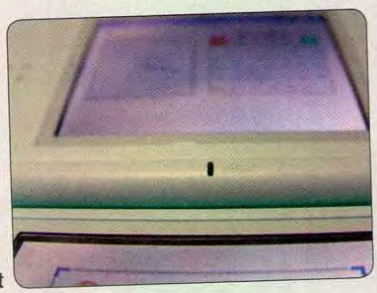
Das Digi-Kreuz des DS Lite ist vom Design her, genau wie die Knöpfe, bereits an den Revolution-Controller angelehnt. Das Digi-Kreuz ragt etwas höher aus dem Gehäuse als beim alten DS. Die Spiele lassen sich präzise steuern, allerdings wirkt das Digi-Kreuz deutlich schwammiger und hat im Vergleich zum alten DS zu viel Spiel.

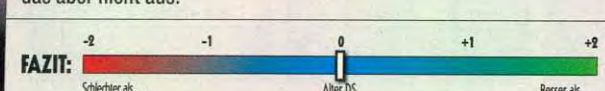
DIE BUTTONS

Die A/B/X/Y-Knöpfe lassen sich wesentlich softer als beim alten DS drücken, was das Spielen komfortabler macht. Allerdings störten sich einige Leute bei uns in der Redaktion daran, dass der Druckpunkt dadurch etwas schlechter zu finden ist. An den L- und R-Knöpfen gibt es nichts auszusetzen.

DAS MIKROFON

Das Mikrofon wanderte in das Drehgelenk zwischen die beiden Bildschirme, beim alten DS war es noch an der linken Unterseite positioniert. Durch die neue Position kann man weiterhin beide Bildschirme im Auge behalten, einen wirklich großen Unterschied macht das aber nicht aus.





Kaufen – ja oder nein?

Momentan gibt es noch keinen Veröffentlichungstermin des DS Lite für Europa. Wir rechnen jedoch mit einer Veröffentlichung des DS Lite im Sommer. Wer nicht so lange warten will, kann sich einen DS aus Japan importieren, die Sprache lässt sich auch auf Deutsch einstellen. Aber Vorsicht: Ihr braucht einen Spannungswandler für das japanische Netzteil! Was die Politik von Nintendo angeht, in regelmäßigen Abständen neue Updates seiner Hardware auf den Markt zu werfen, kann man ja geteilter Meinung sein, den DS Lite können wir aber aufgrund der zahlreichen Verbesserungen im Vergleich zum älteren DS, insbesondere bei den Bildschirmen, absolut empfehlen.

Teil 3

Der große Brain Training-IQ-Test

Nicht nachlassen: Nach dieser Etappe erfahrt ihr, wie agil ihr im Oberstübchen seid! Viel Spaß beim Knobeln.

Zuerst einmal die schlechte Nachricht: Für *Brain Training* gibt es immer noch keinen deutschen Erscheinungstermin. Und auch in den USA wurde der Titel auf Anfang Juni verschoben. Jetzt die gute: Nintendo hat den zweiten Intelligenztrainer *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* fast fertiggestellt – inklusive deutscher Schrift- und Spracherkennung! Während wir uns mit der Buchvorlage *Brain Your Train* bereits auf das Streberspiel einstimmen, dürft ihr euch am letzten Teil unseres IQ-Tests die Zähne ausbeißen!

CHRISTOPH KRAUS

INFO DIE REGELN

Zum Schluss nochmal Gas geben!

Spickzettel weg, Stifte raus – jetzt wird abgefragt!

Wie läuft der Test ab?

Nach den Tests in den letzten beiden N-ZONE-Ausgaben geht unser IQ-Test diesmal in die letzte Runde. Für jede Disziplin habt ihr unterschiedlich lange Zeit, diese zu lösen. Sobald ihr alle Rätsel durchgeackert habt, blättert ihr in der Tabelle auf Seite 18 die richtigen Lösungen nach und notiert diese in die dafür vorgesehene Spalte. Ihr tragt eure Ergebnisse aus allen Disziplinen am Ende in das Diagramm ein und erfahrt, welche Hirnhälften bei euch besonders gut ausgebildet sind.

Was brauche ich?

Legt euch einen **Bleistift** und eine **Stoppuhr** zurecht – im Idealfall eine, die nach Ablauf der vorgegebenen Zeit piepst. Wollt ihr nicht in der N-ZONE herumkritzeln, besorgt euch **Pauspapier** oder bedient euch im Küchenschrank mit **transparentem Papier**, mit dem man normalerweise Butterbrote einpackt.

TRAININGSBEREICH: **Sprache**

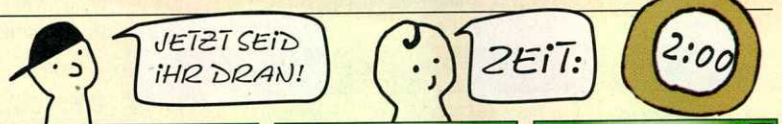
Welches Wort passt nicht?

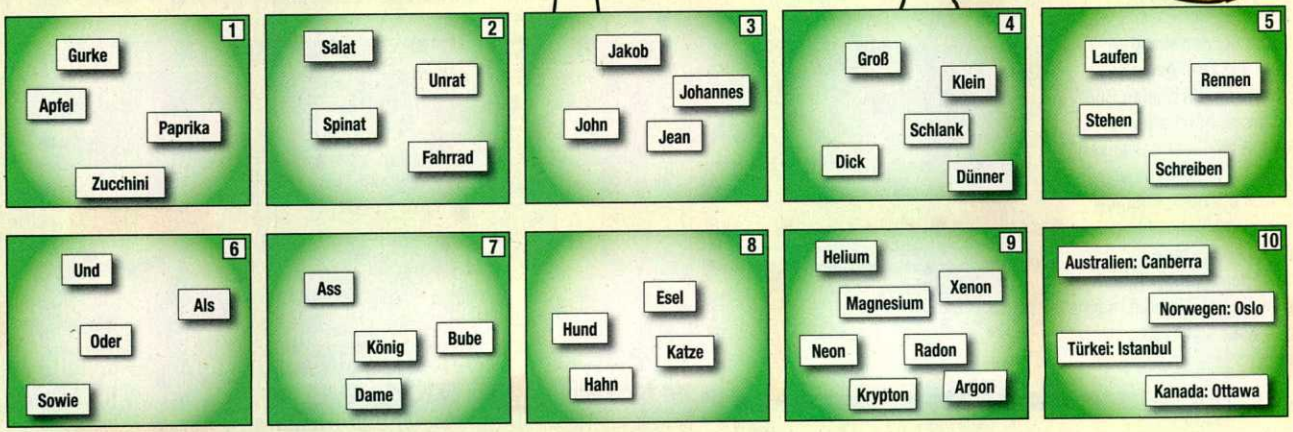
Trainiert: Kombination, Allgemeinbildung (linke/rechte Hirnhälfte)

Der Lehrer erklärt:
Findet heraus, welches Wort nicht zu den übrigen passt und kringelt es ein!

Und was passt hier nicht? Klar, der Grizzly, denn die anderen Kreaturen sind Fabelwesen.

Achte Disziplin





TRAININGSBEREICH:
Zahlen

Wo ist mehr Geld?

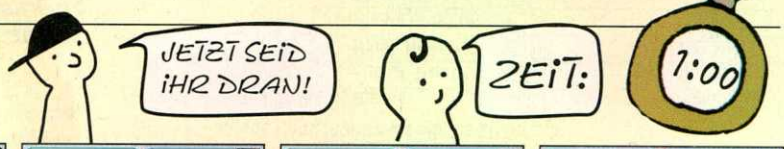
Trainiert: Schnelle Auffassung, Kombination (linke Hirnhälfte)

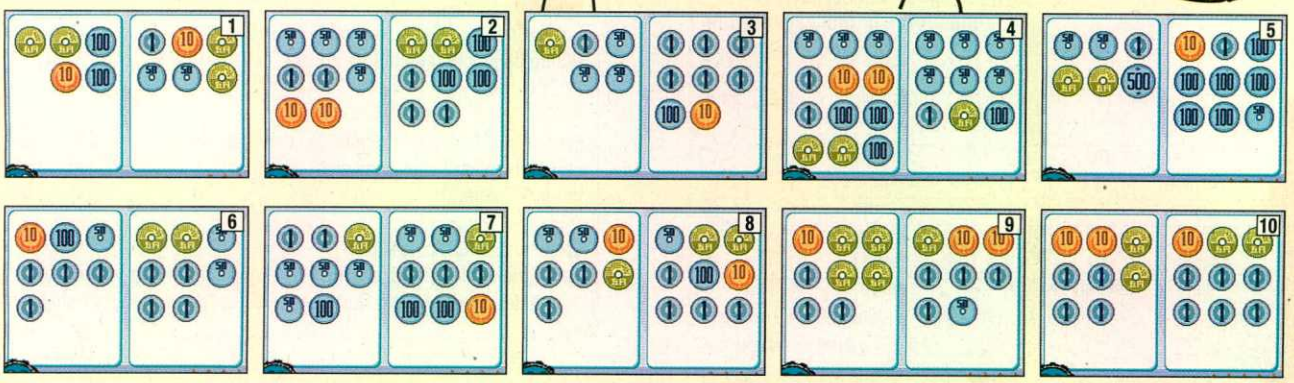
Der Lehrer erklärt:

Erbsenzähler und Sparschweine liegen bei dieser Disziplin klar im Vorteil: Ihr müsst ankringeln, auf welcher Seite sich mehr Geld befindet. Bankkaufmänner ziehen von der Zeit übrigens 10 Sekunden ab – na gut, war nur Spaß!

Auf der linken Seite befinden sich 239 Yen. Rechts sind es lediglich 124 Yen. Somit enthält das linke Portemonnaie mehr Geld.

Neunte Disziplin





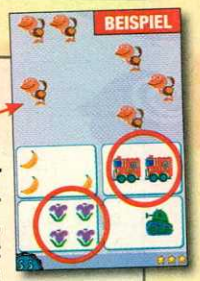
TRAININGSBEREICH:
Zahlen

Addiert die Figuren zusammen!

Trainiert: Schnelle Auffassung, Kombination (linke Hirnhälfte)

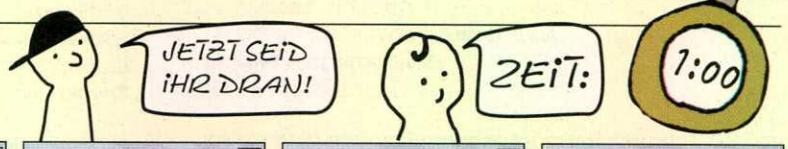
Der Lehrer erklärt:

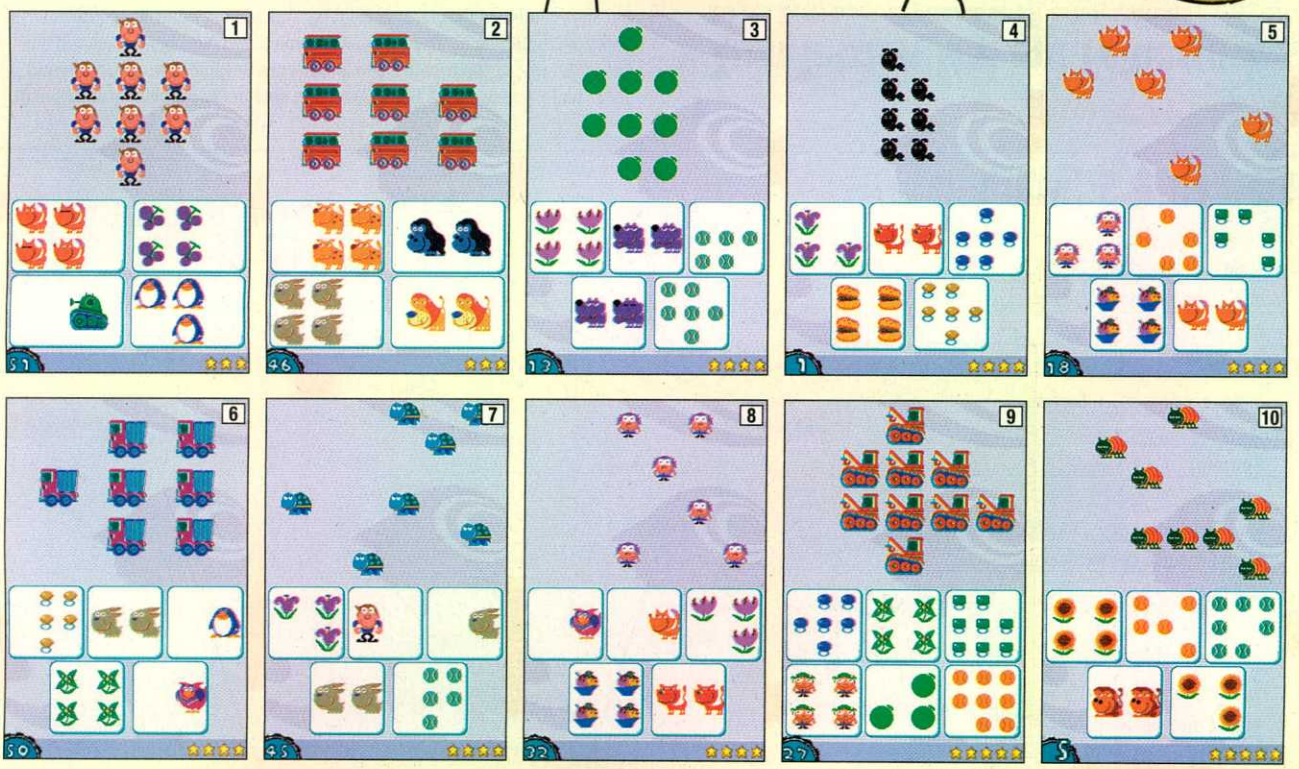
Auf dem unteren Bildschirm müsst ihr zwei Figurenblöcke auswählen, sodass deren Summe der Anzahl der Figuren auf dem oberen Screen entspricht.



Oben sind 6 Strauße abgebildet. Ihr müsst jetzt unten zwei Figuren markieren, um die Summe 6 zu erhalten. 4 Blumen + 2 Feuerwehrautos ergibt 6 Figuren! Das war doch wirklich nicht schwer?!

Zehnte Disziplin





INFO KURZBEURTEILUNG

Schnelldenker oder lahmes Hirn?

Ein knappes Fazit für alle, die die letzten Ausgaben verpasst haben und nur diesmal mitknobelten:

Bis 400 Gramm

Hast du nebenbei die Relativitätstheorie auf ihre Richtigkeit überprüft oder warst im Halbschlaf? Im zweiten Quartal erscheint *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* hierzulande für den DS. Wenn du dann noch Übung benötigst, erscheint kurz darauf *Brain Training* (Arbeitstitel).

401 bis 500 Gramm

Ein mittelprächtiges Ergebnis, mit dem man leben kann. Mathematik und Merken sind allerdings nicht dein Steckenpferd – das hat man deutlich gemerkt!

Mehr als 500 Gramm

Super, beide Hemisphären (Hirnhälften) sind exzellent ausgebildet! Schon dran gedacht, die vierte binomische Formel auszutüfteln?

Der Experte erklärt:

Und so ermittelt ihr, in welchen Bereichen eure Stärken liegen und wo noch Verbesserungsbedarf besteht: Tragt eure Ergebnisse der einzelnen Disziplinen in die Tabelle unten links ein und errechnet die Summe. Übertragt dann eure Ergebnisse in das Diagramm und verbindet die Punkte miteinander. Ihr erhaltet somit ein Netz, aus dem eure Talente und Schwächen hervorgehen!

Und das bedeuten die folgenden Teilbereiche:

Zahlen: Angewandte Mathematik
Intelligenz: Logisches Denken, Kombination und ebene Geometrie
Analyse: Räumliche Geometrie und gedankliche Vorstellung
Gedächtnis: Merkfähigkeit, Assoziationen und Fantasie
Sprache: Sprachverständnis, Allgemeinwissen und Kombination

Die linke Seite des Diagramms zeigt die Ausbildung eurer linken Hirnhälfte. Diese ist zuständig für das rationelle Denken und wird beim Rechnen und Lesen gefordert. Die rechte Seite ist für eure Gefühle verantwortlich und zeigt, ob ihr kreativ seid. Beim Sprechen sind beide Hemisphären beteiligt.

Stärken & Schwächen

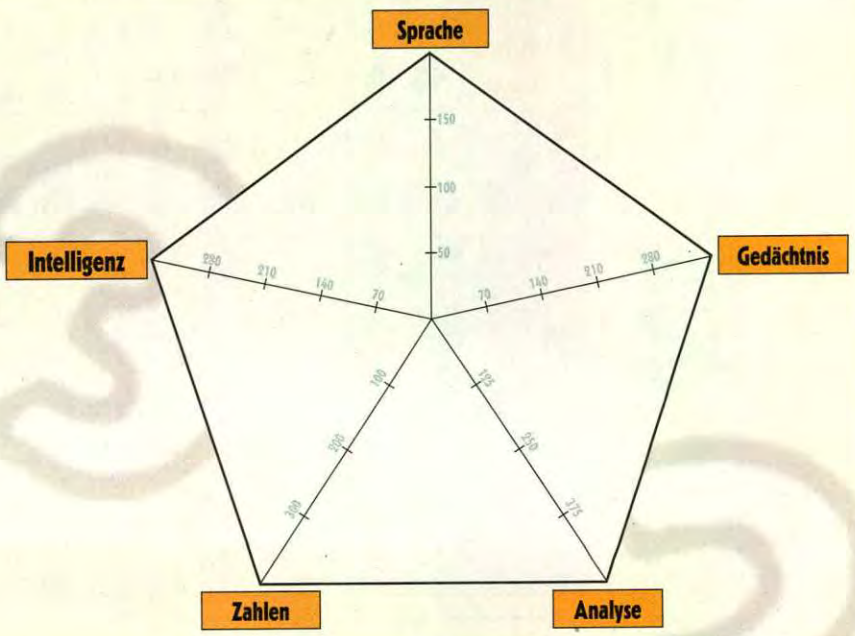
INTELLIGENZ:
Mein Ergebnis der 3. Disziplin: _____
+ Mein Ergebnis der 4. Disziplin: _____
Summe: _____

ANALYSE:
Mein Ergebnis der 1. Disziplin: _____
+ Mein Ergebnis der 5. Disziplin: _____
Summe: _____

GEDÄCHTNIS:
Mein Ergebnis der 2. Disziplin: _____
+ Mein Ergebnis der 6. Disziplin: _____
Summe: _____

SPRACHE:
Summe (8. Disziplin): _____

ZAHLEN:
Mein Ergebnis der 9. Disziplin: _____
+ Mein Ergebnis der 10. Disziplin: _____
Summe: _____



SPOILER

INFO DIE LÖSUNGEN

Zum letzten Mal auf Fehlersuche

Es ist Zeit, eure Ergebnisse zu analysieren!

Achte Disziplin

Welches Wort passt nicht?

Für jede richtige Antwort gibt es 20 Gramm:

✓ AUFGABE | LÖSUNG

☐	1.	Apfel (kein Gemüse)	
☐	2.	Fahrrad („d" am Ende)	
☐	3.	Jakob (keine Form von „Johannes")	
☐	4.	Dünner (kein Adjektiv, sondern Vergleich)	
☐	5.	Schreiben (kein Bewegungszustand)	
☐	6.	Als (keine Satzverknüpfung)	
☐	7.	Ass (keine Person)	
☐	8.	Hund (kein Bremer Stadtmusikant)	
☐	9.	Magnesium (kein Edelgas)	
☐	10.	Türkei: Istanbul (die Hauptstadt ist Ankara)	

Mein Ergebnis in der achten Disziplin: _____ Gramm

Neunte Disziplin

Wo ist mehr Geld?

Für jede richtige Antwort gibt es 20 Gramm:

✓ AUFGABE | LÖSUNG

☐	1.	Links	6. Links
☐	2.	Rechts	7. Rechts
☐	3.	Links	8. Rechts
☐	4.	Links	9. Rechts
☐	5.	Rechts	10. Links

Mein Ergebnis in der neunten Disziplin: _____ Gramm

Zehnte Disziplin

Addiert die Figuren zusammen!

Für jede richtige Antwort gibt es 20 Gramm:

✓ AUFGABE | LÖSUNG

☐	1.	Fuchs, Traube	6. Ring, Hase
☐	2.	Hase, Hund	7. Hase, Ball
☐	3.	Blume, 5 Bälle	8. Eis, Katze
☐	4.	Blume, Hamb.	9. Ring, Melone
☐	5.	Eis, Fuchs	10. Ball, Blume

Mein Ergebnis in der zehnten Disziplin: _____ Gramm

Mein Ergebnis: _____ Gramm

GameCube! Gestern, heute & morgen

Wohin geht die Reise **des Spielewürfels?**

Die fünf meisterwarteten GameCube-Titel:

5. PLATZ

Super Monkey Ball Adventure

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: SEGA
Entwickler: Traveller's Tales
Termin: Juni

Jetzt büxen AiAi und Co. erstmals aus: Ihr scheucht die Äffchen durch fünf weitläufige Welten und spendiert eurem Ball im Spielverlauf zehn neue Upgrades. Multiplayer-Fans freuen sich darüber hinaus über die gewohnt genialen Spielmodi mit vier Freunden.

4. PLATZ

Chibi-Robo!

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Skip
Termin: 26. Mai

Als Stromstecker Chibi-Robo müsst ihr Familie Sanderson bei Laune halten: Einbrecher abwehren, den Abwasch übernehmen oder euch mit Tochter Jenny unterhalten. *Das Spiel* bietet Tag- und Nachtwechsel und erinnert an einen Mix aus *Pikmin* und *Animal Crossing*.

3. PLATZ

Harvest Moon: Magical Melody

Genre: Simulation
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Natsume
Termin: 2. Quartal

Harvest Moon-Fans dürfen bald als fesches Bauernmädchen oder fleißiger Farmer ihrer täglichen Arbeit nachgehen. Natürlich steht nicht nur das Schuften auf dem Acker im Vordergrund des Spiels. Zu zweit lebt es sich schließlich deutlich angenehmer. Deshalb dürft ihr in eurem Dörfchen auch Kontakte mit weiblichen Charakteren knüpfen. Nintendo übernimmt hierzulande den Vertrieb.

2. PLATZ

Splinter Cell: Double Agent

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Termin: September

Nach dem Tod seiner Tochter Sarah fällt NSA-Ermittler Sam Fisher in eine tiefe Depression. Erst ein neuer Auftrag führt ihn wieder ins Leben zurück: Sam soll einen Terroranschlag abwenden und lässt sich hierzu in den Knast bringen. Neben neuen Teamrätseln gelobt Ubisoft für den vierten Teil zudem einen Online-Modus „für jede einzelne Plattform". Das glauben wir euch nicht, Ubisoft!

Blick in die Glaskugel

Welche Japan- und US-Titel könnten den Weg nach Europa schaffen?

Kirby (Arbeitstitel)

Noch nicht veröffentlicht
Noch nicht veröffentlicht

Kirby muss diesmal einen verlorenen Warpstern von König Dedede zurückergattern. Highlight des Jump & Runs ist der Vierspielermodus. Der ausstehende Release erinnert uns an *Kirby 64: The Crystal Shards*, das erst am 5. Juli 2001 in Europa veröffentlicht wurde.

EUROPA-PROGNOSE
KOMMT GARANTIERT

Nintendo Puzzle Collection

Noch nicht veröffentlicht
Erhältlich seit 7. Februar 2003

Die Disk vereint die Puzzle-Klassiker *Dr. Mario*, *Yoshi's Cookie* und *Puzzle League*. Sämtliche Titel sind zu viert spielbar und können per Linkkabel auf den Game Boy transferiert werden. Da bereits *Dr. Mario 64* hierzulande nicht veröffentlicht wurde, sind wir auch diesmal skeptisch.

EUROPA-PROGNOSE
UNWAHRSCHEINLICH

Giftpia

Noch nicht veröffentlicht
Erhältlich seit 25. April 2003

Die *Chibi-Robo!*-Macher erzählen in diesem RPG die Geschichte von Pockles, einem kleinen Jungen, der an einer Jugend-Verabschiedungs-Zeremonie teilnehmen will, aber das Geld hierfür nicht aufbringen kann. Ein PAL-Release ist sehr fraglich, da selbst die US-Version noch aussteht.

EUROPA-PROGNOSE
DAS WIRD ENG!

Custom Robo: Battle Revolution

Erhältlich seit 10. Mai 2004
Erhältlich seit 4. März 2004

Der Titel knüpft an den Japan-exklusiven N64-Vorgänger an und bietet satte Action: Eingebettet in ein Rollenspiel, bastelt ihr euch aus diversen Waffen- und Zubehörteilen einen Kampfroboter zusammen und lasst ihn in mehr als 30 Arenen auf gegnerische Kriegsgeräte los.

EUROPA-PROGNOSE
WEN INTERESSIERT'S?

1. PLATZ

The Legend of Zelda Twilight Princess

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Termin: 2006

In der zweiten Jahreshälfte wird die Legende von Zelda fortgesetzt: Ob die mehr als 70 Stunden Spieldauer, neue Spielelemente wie das Bogenschießen zu Ross oder die geniale Grafik: *Zelda* spielt in jeder Hinsicht ganz vorne mit! Shigeru Miyamoto bestätigte übrigens, dass *Twilight Princess* mit dem innovativen Revolution-Controller spielbar sein wird. Mehr dazu könnt ihr in unserem großen Interview in dieser Ausgabe nachlesen. Miyamoto-san, wir warten geduldig auf *Zelda: Twilight Princess*. Wir wissen, dass Sie uns nicht enttäuschen werden. Aber bitte lassen Sie uns nicht länger auf heißen Kohlen sitzen!

INFO SPIELE VON GESTERN

Wo sind sie geblieben?

Fast hätten wir sie vergessen: Spiele, die einst für den GameCube vorgestellt wurden, aber nie in den Handel kamen. Wir gedenken folgender Titel:

STAGE DEBUT: Der Nachfolger des 64DD-Malprogramms *Mario Artist* wurde vor drei Jahren mit einer GameCube-Kamera präsentiert, die in den Modulschacht des Game Boy Advance wanderte. Erschienen? Nö!

DEAD PHOENIX: Die Entwicklung des ursprünglichen Mitglieds der Capcom Five wurde kurioserweise bis heute nicht dementiert. Der Werdegang ist genauso unergründlich wie das Verbleiben des Zoonami-Projekts *Game Zero*.

KIRBY: TILT'N TUMBLE 2: Das einstige Vorzeigebeispiel für die Game-Boy-Connectivity wurde später in *Roll-o-Rama* umbenannt. Trotzdem kam der Titel nie über den Status „Technikdemo" hinaus.

NINTENDO PENNANT CHASE BASEBALL: Das Major-League-Spiel wurde im Januar 2005 angekündigt, doch mehrere Male nach hinten gerückt und nun auf unbestimmte Zeit verschoben. Kommt's noch?

PICASSIO: Das Schleichspiel sollte ursprünglich für Dreamcast erscheinen, wurde dann als einer der ersten GameCube-Titel vorgestellt und gestrichen, nachdem Entwickler Promethean Pleite ging.

TOO HUMAN: Von der PSone auf den Cube auf die Xbox 360: Das Adventure-Debüt von *Silicon Knights* sollte auf mehreren Disks erscheinen und über 80 Spielstunden umfassen. Nach 8 Jahren soll *Too Human* im 4. Quartal 2006 für Xbox 360 erscheinen. Oder auch nicht.

SD CARD ADAPTER: Sogar Zubehör verschwand in der Versenkung!

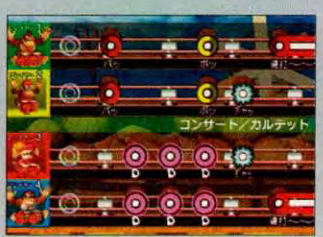
IN STILLEM GEDENKEN: *Thornado* (Ego-Shooter, Factor 5), *Galleon* (Adventure, SCi), *StarCraft: Ghost* (Action, Blizzard) … Seufz!

kururin squash!

Noch nicht veröffentlicht
Erhältlich seit 14. Oktober 2004

Ihr steuert einen Helikoptor-Rotor durch platte 2D-Levels, um am Ende eure Familie wiederzufinden. *kururin squash!* setzt Fingerspitzengefühl voraus – das hat anscheinend nicht jeder und so blieb 2001 der große Erfolg des Vorgängers *kurukuru kururin* (Game Boy) aus.

EUROPA-PROGNOSE
SIEHE LINKS



Donkey Konga 3

Noch nicht veröffentlicht
Erhältlich seit 17. März 2005

Abgesehen von 50 neuen Liedern bietet die Neuauflage wenig Neues. Wir können uns vorstellen, dass *Donkey Konga 3* auch zu uns kommt, schließlich dürfte sich inzwischen jeder mit den Buschtrommeln eingedeckt haben. Das Bongo-Pak gibt es vielerorts für weniger als 20 Euro.

EUROPA-PROGNOSE
DAUMEN DRÜCKEN!

The Legend of the Quiz: Tournament of Champions

Noch nicht veröffentlicht
Erhältlich seit 8. Dezember 2005

In einer virtuellen TV-Sendung beantwortet ihr per Mikro mehr als 8.000 Fragen. Aufgrund des großen Erfolgs des PS2-Ratespiels *Buzz!* liegt ein Release zwar nahe, allerdings würde die Spracherkennung einen enormen Lokalisationsaufwand für Nintendo bedeuten.

EUROPA-PROGNOSE
ZU AUFWENDIG

Baten Kaitos II

Noch nicht veröffentlicht
Erhältlich

Baten Kaitos II spielt 20 Jahre nach der Handlung des Originals. Ihr schlüpft in die Rolle des 15-jährigen Sagi, der auszieht, um einen mächtigen Feldherrn zu morden. Zwar gibt es bislang keinen PAL-Termin, doch das ändert sich hoffentlich bald. Wir sind bei diesem Titel optimistisch!

EUROPA-PROGNOSE
NA SICHER DOCH!

X-Men The Official Game

Abwechslung wird im kommenden **Activision-Superhelden-Titel** groß geschrieben!

KAMPFMASCHINE
Wolverine ist der ideale Mann fürs Grobe.

Rechtzeitig zum kommenden Kinostreifen *X-Men 3: The Last Stand* steht das neueste *X-Men*-Spiel für Nintendos GameCube in den Startlöchern. Mithilfe eines guten Gameplays, ansprechender Technik und neuer, cooler Features sollen auch Spieler angesprochen werden, die wenig mit den Superhelden am Hut haben.

LÜCKENFÜLLER

Für die Story hat sich Activision besonders ins Zeug gelegt und engagierte den Co-Drehbuchautor des Films, Zak Penn, sowie den Co-Comic-Schreiber Chris Claremont. Deren Aufgabe bestand darin, eine Brücke zwischen dem letzten und dem aktuellen *X-Men*-Streifen zu schlagen. So wird filminteressierten Spielern zum Beispiel erklärt, warum Nightcrawler im Film nicht mit von der Partie ist. Zudem werden noch eine Menge Fragen, die der zweite Teil offen ließ, im Spiel beantwortet. Laut Activision läutet der Abspann des Spiels den Anfang des sehnlich erwarteten Kinostreifens ein, der hierzulande im Mai in den Lichtspielhäusern anlaufen wird. Eure Widersacher im Spiel entstammen sowohl den Comics als auch den Filmen. Ebenso werdet ihr euch im Verlauf des Spiels an zahlreichen bekannten Schauplätzen wie der Alkali-Basis oder der Freiheitsstatue wiederfinden. Besonders beeindruckend ist, dass das Skript der Story des Spiels fast doppelt so viele Seiten wie das des Films umfasst. Eine Offenbarung für Fans des Superhelden-Teams!

QUAL DER WAHL

Zur Auswahl stehen drei spielbare Charaktere, die sich durch ihre verschiedenen Fähigkeiten auszeichnen. Der wohl bekannteste X-Man Wolverine, der frostig-coole Iceman und der geschickte Nightcrawler sind im neuesten Abenteuer mit von der Partie. In einigen Missionen erhalten die drei Hauptcharaktere sogar vom Rest des Superhelden-Trupps Unterstützung. Bei der Auswahl der spielbaren Figuren wurde viel Wert darauf gelegt, dem Spieler möglichst unterschiedliche Spielerlebnisse zu bieten, die sich aus den individuellen Eigenschaften der Helden ergeben. So erlebt ihr die Schauplätze der Missionen mit jedem Charakter auf

EFFEKTREICH Nightcrawlers Bewegungen und Attacken werden aufwendig in Szene gesetzt.

RUTSCHFEST Iceman bewegt sich blitzschnell auf Eisbahnen voran.

BÄRENSTARK Im Nahkampf ist Wolverine eine Klasse für sich.

UND TSCHÜS! Dieser Gegner wird wohl keinen Ärger mehr machen.

BOSSFIGHT Eine Feuerechse, die sich um einen Kühlturm schlängelt, bedeutet viel Arbeit für die Superhelden.

sehr unterschiedliche Weise. Der knallharte Wolverine zum Beispiel lässt am liebsten die Fäuste sprechen, während Iceman sich seine frostigen Fähigkeiten zunutze macht, um Gegner auszuschalten oder auf seinem Eisstrahl an ihnen vorbeizugleiten. Der wieselflinke Nightcrawler zieht es stattdessen vor, sich durch die Abschnitte zu teleportieren, sich in den Schatten seiner Widersacher zu verstecken oder sich in bester Spider-Man-Manier an Wänden und Decken entlang fortzubewegen. Die Superfähigkeiten der einzelnen Spielfiguren können dank des interessanten Mutant-Evolution-Systems im Spielverlauf verbessert werden. An Abwechslung und Umfang wird es dem Spiel jedenfalls nicht mangeln – Schleichmissionen, Prügelabschnitte und Aufgaben unter Zeitdruck versprechen kurzweilige Unterhaltung für etliche Stunden. Lediglich gesellige Spielernaturen schauen in die Röhre: Einen Multiplayer-Modus wird *X-Men: The Official Game* nicht enthalten.

In technischer Hinsicht lässt sich Activision nicht lumpen und verpackt das Spektakel in effektreiche und ansehnliche Grafik, wie ihr auf unseren Screenshots der Xbox-Fassung erkennen könnt. Bilder der inhaltsgleichen GameCube-Version lagen bis zum Redaktionsschluss leider nicht vor. Insgesamt hat *X-Men: The Official Game* durchaus das Zeug dazu, die meist eher durchschnittlichen Vorgänger in den Schatten zu stellen – ob dies gelingt, erfahrt ihr im Test in einer der nächsten Ausgaben, nachdem wir ausführlich in die Rollen der drei Helden mit den Superkräften schlüpfen konnten.

THOMAS EDER

VORSCHAU

X-MEN

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Hypnos
Internet:	www.activision.de
Spieler:	1
Termin:	Mai

EINSCHÄTZUNG

GUT

Für Fans höchst interessant, doch auch über die Story hinaus hat das neue X-Men viel zu bieten.

NEW Super Mario Bros.

Mach's noch einmal, Mario:

Mit neuen Minispielen und frischen Items feiert der Klempner ein furioses Comeback!

PARTNERARBEIT Wenn man schon einen Bruder hat, soll der doch die Gumbas plätten!

FORSCHERDRANG Mario erkundet das Meer bis in die letzten Mundwinkel!

HÜNE Mit dem XXL-Pilz ist Mario dieser Dumpfbacke erst recht gewachsen!

NOKOBON

Gattung: Feind
Gefährlichkeitsfaktor: 2/5
Erster Auftritt: *Super Mario Land*

Nach einem Sprung auf diese Koopa-ähnlichen Wesen explodiert die Bombe auf ihrem Rücken. Nokobons bewegen sich eher schwerfällig, aber nähert euch ihnen mit Bedacht!

Marios gesegneter Heißhunger auf rot-weiß gepunktete Champignons ist ein Phänomen für sich: Von 1985, dem Erscheinungsjahr von *Super Mario Bros.*, bis 1990, als *Super Mario World* in Japan veröffentlicht wurde, schlemmte sich der dickliche Klempner durch unzählige Wälder mit Pilzen. Bis ihm irgendwann der Appetit verging und ihm seine Entwickler eine klassische Energieanzeige spendierten – wir erinnern uns an *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine*. Sein neuestes Abenteuer ist wieder dort angesiedelt, wo der Siegeszug einst begann: im idyllischen Pilzkönigreich, wo Mario nicht nur alte Freunde und Feinde trifft, sondern auch seine geliebten Schwammerl pflücken darf. Das Geniale: Noch im Frühsommer kehrt die traditionsreiche *Mario*-Reihe mit zahlreichen neuen Ideen zu ihren Wurzeln zurück. Da lassen wir selbst den süßesten Erdbeerkuchen stehen und begeben uns auf die Pilzsuche!

ZURÜCK ZUM URSPRUNG

Der klassisch angehauchte Titel wird ein garantierter Festschmaus für alle Jump&Run-Liebhaber: Ihr hüpft durch thematisch abwechslungsreiche Welten und springt für Prinzessin Peach in die Bresche. Das Blaublut wurde nämlich erneut von Bowser und seinen Schergen gekidnappt und wartet nun auf seinen heldenhaften Retter. Um das adelige Schnuckelchen mit den Puffärmeln wieder liebkosen zu dürfen, stapft Mario in bewährter Sidescrolling-Manier durch knapp 80 einzelne Unterlevels. Der Umfang liegt somit etwas unter der Levelanzahl von *Super Mario World*, in dem ihr seinerzeit 96 Levelausgänge finden musstet. In der Tradition des Super-Nintendo-Klassikers steuert ihr alle Abschnitte von einer Oberweltkarte an. Am Ende jeder Welt entert ihr die Festung eines Mini-Bowsers und macht kurzerhand sein Schlösschen platt. Ob erneut Bowsers widerspenstige Sprösslinge Larry, Morton, Wendy, Iggy, Roy, Lemmy und Ludwig bei

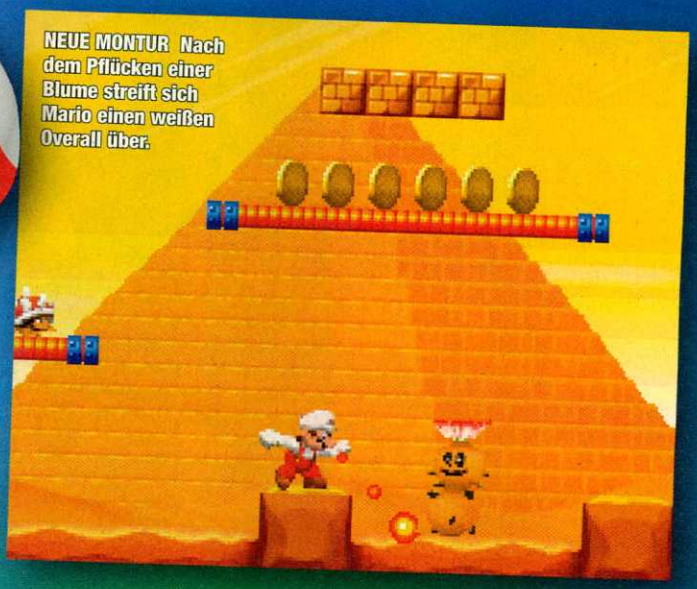
RUMMS! Knochentrocken und Wummp sind mit von der Partie.

INFO DER MULTIPLAYER-MODUS

Rotkäppchen gegen Grünmütze

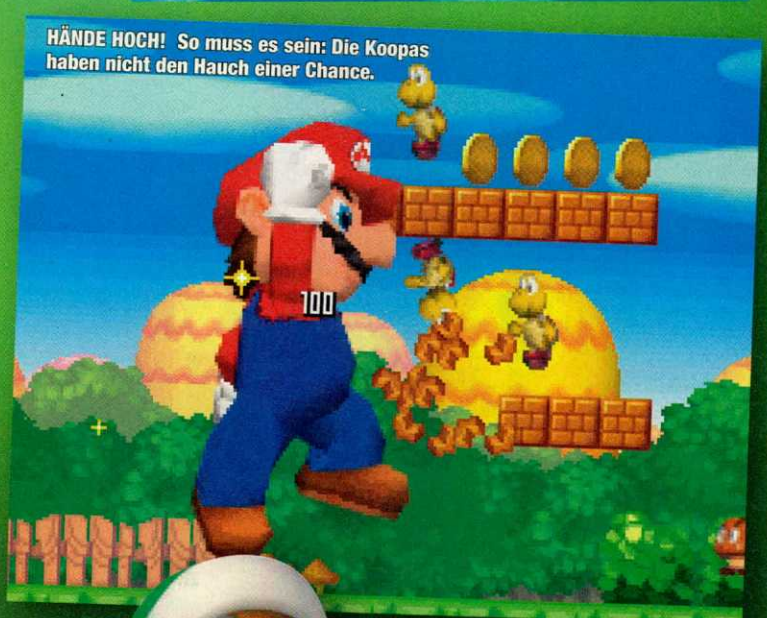
Marios und Luigis verrückte Reise um die Zeit

Der Zweispielermodus von *New Super Mario Bros.* erinnert an die Linkkabel-Duelle in *Super Mario Bros. Deluxe*: Ein Spieler tritt als rotbemützter Klempner an, der andere übernimmt die Rolle von Bruder Luigi. Wer als Erstes das Levelende erreicht, gewinnt. Natürlich sind Reibereien vorprogrammiert, wenn Mario sich einen der begehrten XXL-Pilze einverleibt und sein Brüderchen das Nachsehen hat. Doch am Ende schwingen sie beide gemeinsam dem Ziel entgegen, wie unser Screenshot beweist.

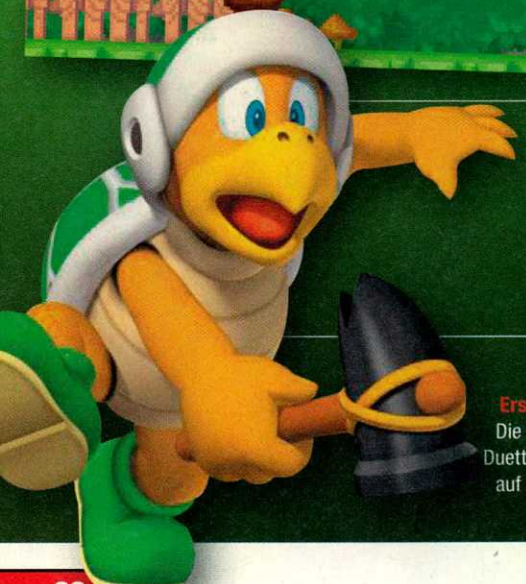


NEUE MONTUR Nach dem Pflücken einer Blume streift sich Mario einen weißen Overall über.

S(CH)WINGER-CLUB Per WLAN liefern sich die Klempner ein Wettrennen.



HÄNDE HOCH! So muss es sein: Die Koopas haben nicht den Hauch einer Chance.



HAMMERWERFER

Gattung: Feind
Gefährlichkeitsfaktor: 4/5
Erster Auftritt: *Super Mario Bros.*
Die Hammerbrüder treten meist im Duett auf. Ein Sprung auf den Block, auf dem sie sich befinden, schaltet die lästigen Handwerker aus.

der Entführung ihre Krallen im Spiel haben, darf spekuliert werden.

FREUND UND FEIND

Natürlich muss Mario nicht die ganze Zeit Möchtegern-Bowsern auf den Schädel springen. Doch auch die übrigen Gegner sollten keinesfalls überschätzt werden: Obligatorische Koopas und Gumbas warten genauso auf eine Abreibung wie Cheep-Cheeps oder Stachelschildkröten. Auch Knochentrocken und Kugelwilli – beide Figuren dürften euch noch aus *Mario Kart DS* bekannt sein – sind selbstverständlich wieder mit von der Partie. In den Gewässern des Pilzkönigreichs treiben Mantus Rachus, der Rochen aus der Wilden Wasserwerft in *Super Mario 64*, und Hai Sharky ihr Unwesen. Möglicherweise müsst ihr unter Wasser sogar wie in Marios N64-Abenteuer durch Ringe schwimmen, die der Manta hinterlässt. Seit *Super Mario World* gehören selbst Geisterschlösser zum festen Repertoire eines jeden Klempner-Jump&Runs – freut euch also auf ein Wiedersehen mit einer Horde umherpolternder Buu Huus! In den Schlössern müsst ihr euch vor den Wummps in Acht nehmen, deren Texturen beinahe identisch mit denen aus *Super Mario 64 DS* sind. In einer ägyptisch angehauchten Umgebung sahen wir sogar die altbekannten Pokeys. Diese Wesen tauchten zuvor in der Wobiwaba-Wüste (*Super Mario 64*), in der Glühheißen Wüste (*Mario Kart DS*) oder in den ersten Abschnitten der Yoshi-Insel von *Super Mario World* auf. Ihr fragt euch, wie Mario diese stacheligen Biester in Grund und Boden stampfen soll, ohne seinen Hintern zu verunstalten? Genau hier kommen die Power-ups ins Spiel!

PILZE IM DOPPELPACK

Es ist kaum zu glauben, wie viel Stauraum Marios Latzhose bietet: Denn neuerdings könnt ihr alle Items, die ihr euch aus den ?-Blöcken ergattert, auf dem Touchscreen horten und bei Bedarf einsetzen. Herkömmliche Pilze lassen die Körperstatur von Mario anwachsen und machen ihn gegen feindliche Angriffe resistent. Sammelt ihr eine Blume ein, schlüpft Mario in seinen weißen Overall und kann Feuerbälle auf seine Widersacher schleudern. Und ein Stern macht den dicklichen Klempner für eine gewisse Zeit unbesiegbar. Zwei neue Items sind hinzugekommen: Mit dem XXL-Champignon eifert Mario King Kong nach und wird zum bildschirmfüllenden Klempner-Ungetüm. Im selben Maß schrumpft der Rohrverleger auf die Größe einer Maus zusammen, sobald er sich den Minipilz einverleibt. Neben normalen ?-Blöcken erwarten Mario übrigens auch Boxen mit einem Ausrufezeichen sowie Pow-Blocks. Wir dürfen uns also auf eine Fülle neuer Rätsel freuen und hoffen auf zahlreiche gut versteckte Levels im Spiel.

TRIMM DICH!

Wer so viel isst, muss natürlich für den sportlichen Ausgleich sorgen: So hat Mario etliche neue Moves spendiert bekommen, die teilweise aus älteren Episoden übernommen wurden. Der Dreisprung dürfte euch noch aus *Super Mario 64* geläufig sein: Drückt ihr nach einem Sprung die A-Taste,

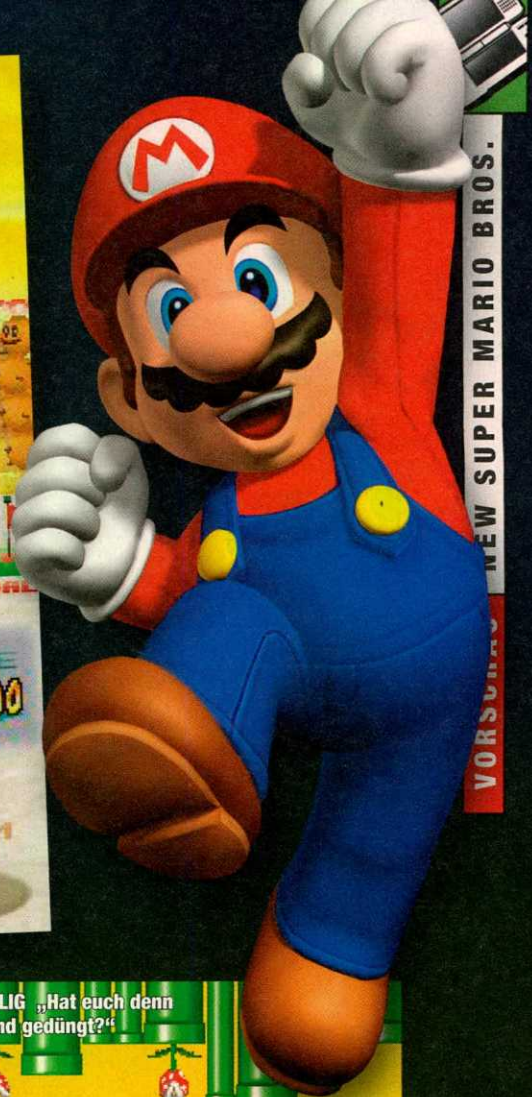
macht Mario einen meterhohen Satz in die Luft. Betätigt ihr nach der Ankunft erneut die Sprungtaste, gewinnt er zusätzlich an Höhe und erreicht vorher unerreichbare Gefilde. Auch der Wandsprung stammt aus dem 64-Bit-Abenteuer, ist diesmal jedoch durch die neue Perspektive noch einfacher auszuführen. Ebenfalls ein Meilenstein in der 2D-Geschichte des Klempners ist die Fähigkeit, sich an Seilen entlangzuhangeln oder an Felsen festzuhalten. Möglicherweise finden auch andere klassische Moves wie die Stampfattacke aus *Super Mario 64* den Weg ins Spiel.

ZUGABE! ZUGABE!

Die Entwickler verrieten uns außerdem, dass es zahlreiche Minispiele geben wird, die größtenteils aus *Super Mario 64 DS* stammen. Doch man beließ es nicht mit einer simplen Umsetzung: Alle integrierten Spiele wurden mit einem Multiplayer-Modus verfeinert, der das einsteigerfreundliche Hauptabenteuer sinnvoll abrunden soll. Zusätzlich dürft ihr im kabellosen Heimnetzwerk mit einem Kumpel das Pilzkönigreich unsicher machen und liefert euch ein Wettrennen auf Zeit. Kurzum: *New Super Mario Bros.* verspricht das 2D-Jump&Run-Genre gehörig aufzumöbeln und soll Spieler aller Altersklassen begeistern. Bleibt zu hoffen, dass der Schwierigkeitsgrad nicht zu simpel ist! Bis zum Beginn der Pilzsaison in Europa müssten wir uns jedoch noch eine Weile gedulden, denn einen endgültigen Erscheinungstermin gibt es noch nicht.

CHRISTOPH KRAUS

OKAY-POKEY! In Ägypten trefft ihr die stacheligen Pokey-Biester (rechts).



SCHWAMMERL Der Level erinnert an die Levels über den Wolken in Super Mario Bros.

BRENZLIG „Hat euch denn niemand gedüngt?"

POLTERSTUNDE Wendet sich Mario von den Buu-Huus ab, gehen sie dem Klempner ans Leder.

WANDSPRUNG Den Move hat Mario in seinem 64-Bit-Abenteuer gelernt.

VORSCHAU	
NEW SUPER ...	
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-2
Termin:	Frühsommer

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Umfangreiches Jump & Run mit coolen Ideen, frischen Minispielen und der gewohnten Schnarch-Story!

BLOCK

Gattung: Neutral
Gefährlichkeitsfaktor: 0/5
Erster Auftritt: *Super Mario Bros.*
Die Intelligenz dieser Individuen liegt unter dem IQ eines durchschnittlichen Gumba. Man munkelt, dass Marios Hirnzellen durch eine Berührung in Mitleidenschaft gezogen werden.

The Legend of Zelda
Phantom Hourglass

GENIAL Der Grafikstil passt hervorragend zum DS.

Spektakulär: Im brandneuen **Zelda für unterwegs** wird Link zum Sandmännchen!

Für Nintendo-Fans erfüllte sich auf der Game Developers Conference ein lange gehegter Traum: Präsident Satoru Iwata ließ die Bombe platzen und stellte ein exklusives *Zelda*-Abenteuer für den DS vor. Viele Fans können sich jetzt ihre eigene Sanduhr mit Körnern befüllen, um die Tage bis zum Erscheinen von *Phantom Hourglass* herunterzuzählen! Und damit wären wir schon beim titelgebenden Spielelement angelangt.

Denn in dem Trailer, der auf der Messe gezeigt wurde, zeichnete der Spieler mit dem Stylus die Konturen einer Sanduhr nach. Kurz darauf betrat Link im typischen *Wind Waker*-Grafikstil einen schwarz abgedunkelten Tempel. Über ihm flog eine Fee, die auch in den übrigen Spielszenen treu über ihm kreiste. War es möglicherweise Navi, seine Wegbegleiterin aus *Ocarina of Time*? Sicher ist jedenfalls, dass der Titel stark auf die Spielelemente von Links erstem GameCube-Abenteuer setzen wird: Mit einem Kahn schippert ihr über den Ozean und fegt Gegner mit dem Bumerang vom Himmel, um ihnen anschließend mit dem Schwert Saures zu geben. Dem Anschein nach wurde die Cel-Shading-Engine von *The Wind Waker* ohne Abstriche auf den DS portiert: Das Spiel läuft selbst dann noch flüssig, wenn geniale Lichteffekte den Bildschirm erhellen oder Gegner sich blitzartig in einer Rauchwolke auflösen. Auch die Weitsicht bei den Schiffspassagen hat uns angenehm überrascht. Man kann schon jetzt sagen, dass der DS die ideale Plattform ist, um den Comic-Look wieder aufleben zu lassen.

STYLUS-KRITZELEI

Besondere Bedeutung misst Nintendo der Verwendung des Touchscreens bei: Denn hier könnt ihr nicht nur das Menü und euer Inventar aufrufen. Wesentlich genialer ist der Stylus-Einsatz bei den zahlreichen Rätseleinlagen: So zeichnet ihr die Flugroute von Links Bumerang ein oder bestimmt durch eure Linienführung, mit welchem Kurs euer Kahn die verschiedenen Inseln ansteuern soll. Auch eure bordeigene Kanone wird sich voraussichtlich mit dem Touchscreen steuern lassen. Eine Anzeige auf der rechten Seite des Bildschirms zeigt die Zahlen 0, 1 und 2 –

SESAM, ÖFFNE DICH! An dieser Stelle war der berühmte Zelda-Jingle zu hören.

OLLER KAHN Links Nussschale ist mit einer Kanone ausgerüstet.

SCHLITZAUGE An den pixeligeren Texturen erkennt man, dass es grafische Abstriche gibt, aber Links Charaktermodell ist überragend!

HIEB- UND STICHFEST Den Umgang mit dem Schwert hat Link immer noch drauf!

WIRBELWIND Wetten, dass die Krähe dort nicht mehr lange sitzt?

AGENDA Notiert wichtige Stellen in die Karte!

FLUGLOTSE Mit dem Touchscreen bestimmt ihr, wohin der Bumerang fliegen soll.

wir können uns gut vorstellen, dass sich damit die Distanz einstellen lässt und ihr durch Hin- und Herbewegungen mit dem Stylus eure Kanone ausrichten könnt. Ob die grünen Balken links oben euren Treibstoffvorrat angeben oder ihr damit wie beim Ritt auf Epona Tempo geben könnt, darüber darf spekuliert werden.

MEMORY

In den Dungeons werdet ihr auf Knopfdruck eine nützliche Memo-Funktion zuschalten können: Ihr bewegt die Karte, die sich normalerweise auf dem oberen Bildschirm befindet, nach unten und könnt dann die Lage von Gegnern oder Schatztruhen einzeichnen. Ein Rätsel hat uns dabei besonders gefallen: Link steht vor einer Steintafel, in der vier Zahlen eingemeißelt sind. Augenscheinlich könnt ihr hier ablesen, in welcher Reihenfolge ihr durch bestimmte Türen gehen müsst. Diese Zahlen überträgt der Spieler dann mittels Memo-Funktion auf die Übersichtskarte und kann dann im weiteren Spielverlauf auf diese nützliche Information zugreifen – so müsst ihr nicht wieder zur Steintafel zurückkehren, solltet ihr die Reihenfolge vergessen. Selbst mancher Endgegnerkampf erstreckt sich sogar über beide Screens: Ihr lest auf dem unteren Bilschirm Bomben auf, werft diese auf einen Windstrudel und lenkt die explosiven Waffen dadurch auf euren Widersacher, der sich auf dem oberen Screen befindet.

Ein weiteres Rätsel erinnerte uns an den SNES-Klassiker *The Link to the Past*: Rote und blaue Steine versperren in einer Szene den Weg. Erst wenn Link auf einen Kristall schlägt, verschwinden die Blöcke im Erdboden und ihr könnt euren Streifzug fortsetzen. Wir sind gespannt, welche bekannten Knobeleinlagen noch den Weg in *Phantom Hourglass* finden.

WANN KOMMT'S?

Da der Titel bereits 2006 in den USA erscheinen soll, kommen Europäer mit etwas Glück ebenfalls noch dieses Jahr in den Genuss der neuen Episode. Schließlich erschien auch der tragbare Vorgänger *The Minish Cap* erst hierzulande, bevor er in Amerika veröffentlicht wurde. Wir sind hellauf begeistert und können es kaum erwarten, bis sämtliche Körner durch die Sanduhr gerieselt sind und wir *Zelda* endlich spielen können!

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	2006 (USA)

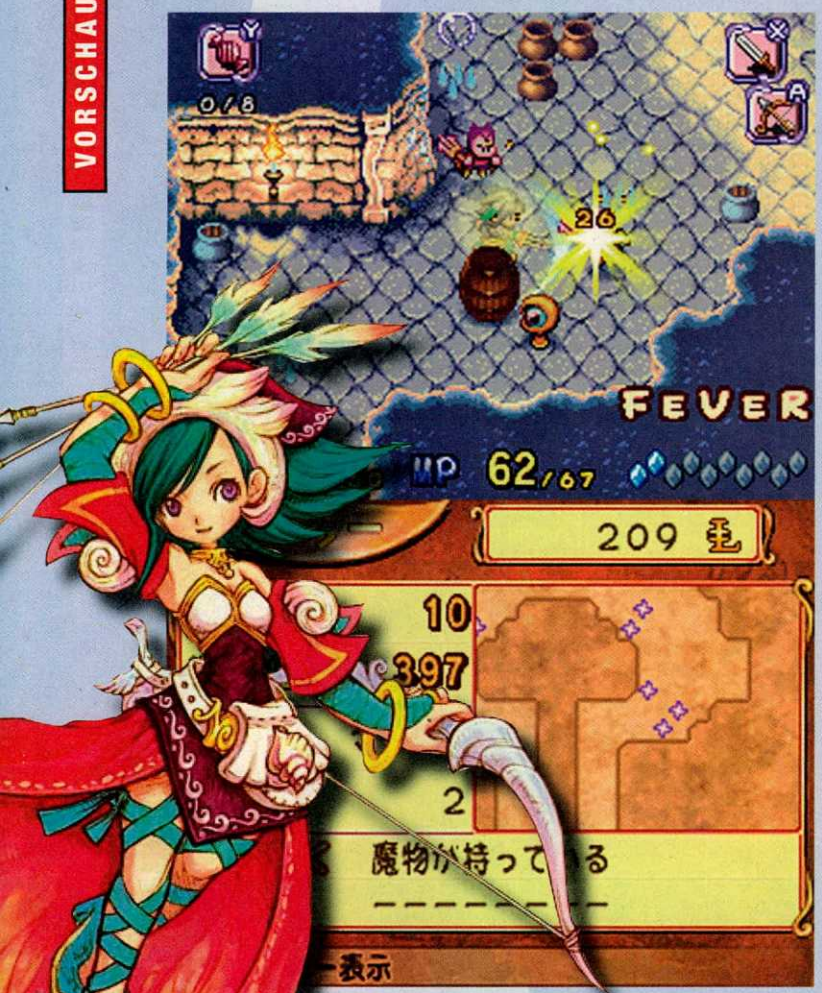
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Bahnbrechende Rätsel, genial inszeniert und nur für DS! Für ein „Super" hätten wir mehr sehen müssen.

Children of Mana

Erste Spieleindrücke der japanischen Fassung, die nicht nur Rollenspieler verzaubert!



FIEBER Dieser Zustand ist für die Gegner ungesund, denn kurzzeitig verfügt ihr über besondere Attacken.

AUGE IN AUGE Oben wird gekämpft, auf dem unteren Bildschirm zeigt die Karte den Standort eures Helden an.

Die Legende um das heilige Schwert geht weiter! Vorerst zwar nur in Japan, aber das soll uns nicht daran hindern, euch unsere ersten Eindrucke der frisch eingetroffen Importversion zu präsentieren. Modul geschnappt und ab damit in den ebenfalls gerade erst eingetroffenen DS Lite!

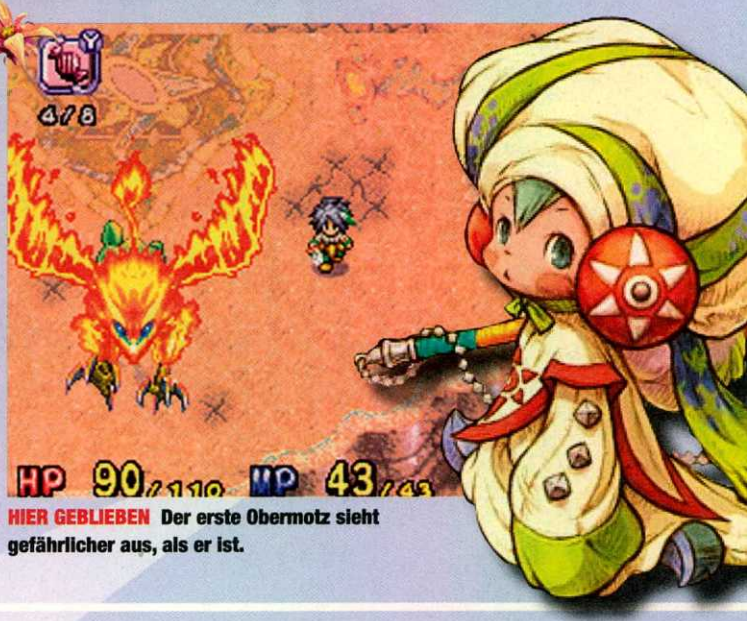
AUF GEHT'S!

Bevor wir ins Abenteuer starten, suchen wir uns einen von vier verschiedenen Charakteren aus. Entweder den coolen Flick, den kleinen Jungen Pop, die Wanderkatze Nikita oder das süße Mädel Tumble. Alle vier Helden verfügen über leicht unterschiedliche Fähigkeiten, denn während Pop sich mehr mit Magie befasst, ist Nikita stark und kräftig, hat dafür aber von Zaubersprüchen weniger Ahnung. Wir entscheiden uns für Flick und starten in unserem idyllischen Heimatdorf. In einem Tutorial lernen wir zuerst den Umgang mit dem Schwert und suchen uns anschließend einen von acht verschiedenen Geistern aus, die uns mit Magie wie beispielsweise Explosionen, Erdbeben oder Eis-Attacken unterstützen. Kurz darauf stapfen wir in den ersten Dungeon in Form eines Turms, um das Erprobte an den zahlreichen Monstern zu testen. Im Nu lassen Dutzende von Fledermäusen, Slimies, fliegenden Schwertern und Ghouls ihr virtuelles Leben, während wir fleißig Erfahrungspunkte sammeln, um später Level für Level aufzusteigen. Im Kampfgetümmel sind flinke Reaktionen gefragt, denn das gesamte Geschehen läuft in Echtzeit ab. Besonders clever sind deshalb Comboangriffe: Zuerst dreschen wir auf einen Ghoul ein, der dann durch die Gegend fliegt und so andere Monster trifft und ihnen ebenfalls Schaden zufügt. Je mehr Gegner ins Gras beißen, desto schneller steigt auch unsere Fever-Anzeige. Ist diese komplett gefüllt, aktivieren wir über die

JUWELEN Sie haben unterschiedliche Wirkungen und verändern eure Werte.

GEISTER Jeder einzelne bewirkt einen anderen Zauber.

GESPRÄCHIG Unterhaltungen gibt es jede Menge – meist könnt ihr zwischen verschiedenen Antworten auswählen.



HIER GEBLIEBEN Der erste Obermotz sieht gefährlicher aus, als er ist.

Select-Taste je nach Waffe unterschiedliche Spezialangriffe. Erledigte Gegner hinterlassen zusätzlich wertvolle Gegenstände wie Bonbons, die per Hotkey jederzeit eingesetzt werden können und verloren gegangene Energie zurückbringen. Oder wir finden Geld, das uns später im Dorf noch nützlich ist. Jeder Dungeon besteht aus mehreren Ebenen. Um den nächsten Abschnitt zu erreichen, müssen wir zuerst einen grünen Kristall finden und diesen dann auf einem Portal aktivieren – schon geht es weiter. Erfreulich ist, dass wir selbst entscheiden können, ob wir uns mit Monstern abplagen, um unseren Charakter zu steigern, oder mit dem Kristall in der Hand die Flucht nach vorne antreten und die Monster links liegen lassen. Auf der Spitze des Turmes angekommen, fordert uns der erste Obermotz zum Duell: ein Feuervogel, der über dem Plateau kreist. Dabei wird der gesamte Kampf effektvoll in Szene gesetzt und sogar durch kleine Zwischensequenzen unterbrochen, bevor es zum finalen Showdown kommt.

MEIN HEIM IST MEINE BURG

Dreh- und Angelpunkt ist aber immer wieder das heimische Dorf. Dort wechseln wir die verschiedenen Geister und verprassen das gesammelte Geld in einem der Shops, wo neue Ausrüstungsgegenstände wie bessere Waffen auf unseren Helden warten. Eigentlich stehen ja Frauen auf Juwelen, aber auch wir machen Gebrauch von den Klunkern, die es sowohl zu kaufen als auch im Spiel zu finden gibt. Diese erweisen sich als äußerst nützlich, denn sie schützen vor spitzen Dornen in Dungeons, erhöhen permanent die Magiepunkte, die wir für Zaubersprüche benötigen, oder steigern die Effektivität der Angriffe. Durch die unterschiedlichen Charaktere und die zahlreichen Juwelen ist ein wenig Taktik gefragt, um ohne Schaden davonzukommen.

INFO DAS INTERFACE

Das Spielgeschehen auf einen Blick

Children of Mana verwöhnt den Rollenspieler mit einem einfachen und übersichtlichen Handling. Auf dem oberen Bildschirm reist ihr durch das Land, während auf dem unteren Bildschirm wichtige Informationen wie Karte oder Charakterwerte zu finden sind – der Touchscreen wird leider kaum unterstützt, was dem erstklassigen Spielgefühl aber in keiner Form schadet.

1 Items
Gegenstände wie Schokolade oder Bonbons werden in diesem Slot platziert und können per Hotkey benutzt werden.

2 Waffen
Hier stehen euch zwei Slots für diverse Waffen zur Verfügung. Wahlweise Schwert, Bogen oder auch ein Enterhaken.

3 Der Held
Aus einer Perspektive leicht schräg von oben steuert ihr den tapferen Recken durch die zahlreichen Dungeons.

4 Gegner
Selten gab es so abwechslungsreiche Monster zum Vermöbeln: Fledermäuse, Ghouls und Fische.

5 Lebenskraft
Mit jedem neuen Level erhöht sich die Lebenskraft. Sinkt die Energie durch Treffer auf null, sterbt ihr den Heldentod.

6 Magiepunkte
Um Zaubersprüche zu benutzen, benötigt ihr Magiepunkte, von denen jeder eine unterschiedliche Anzahl verbraucht.

7 Fieberanzeige
Ist die Leiste gefüllt, könnt ihr mit dem Select-Knopf das Fieber auslösen und besondere Attacken nutzen.

8 Level
Nach einer bestimmten Anzahl Erfahrungspunkte steigt der Held in den nächsten Level auf.

9 Übersicht
Hier wird die Karte des Dungeons inkl. der Gegenstände angezeigt, damit ihr nicht die Orientierung verliert.

10 Ebene
Jeder Dungeon besteht meist aus mehreren verschiedenen Ebenen. In diesem Fall befinden wir uns auf Ebene 1.

Jetzt sind wir bestens ausgerüstet, um die weite Welt von *Children of Mana* zu erforschen. Aber wer geht schon gerne zu Fuß? Deshalb erhalten wir nach wenigen Spielminuten Flammie, eine Art Pegasus, mit dem wir zu den zahlreichen Schauplätzen fliegen!

TRAUMHAFTE PRÄSENTATION

Children of Mana fesselt selbst ohne Japanisch-Kenntnisse von der ersten Minute an. Die fein gezeichnete Welt mit ihren wunderschönen Charakteren offenbart viel Liebe zum Detail und sorgt für offene Münder. Angefangen von den unterschiedlichen Gebäuden über die tollen Hintergrundgrafiken und die erstklassigen Lichteffekte bis hin zu den Charakteren, die allesamt anders gekleidet sind, zieht sich die Liste der optischen Highlights durchs ganze Spiel. Auch die Gegner sind abwechslungsreich und strotzen nur so vor kleinen Details wie den Animationen, wenn sie getroffen werden und auf einmal riesige Augen bekommen. Man hat das Gefühl, die Welt steckt voller Leben! Stimmungsvolle Zwischensequenzen, die geschickt Gebrauch von beiden Bildschirmen machen, schaffen eine märchenhafte Atmosphäre, genau wie der verträumte Soundtrack. Auch wenn die Story weitgehend im Dunkel bleibt, steht schon jetzt fest, dass hier eines der besten Rollenspiele für den DS in den Startlöchern steht, das hoffentlich auch seinen Weg nach Europa findet!

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU
CHILDREN OF MANA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Next Entertainment
Internet:	www.square-enix.co.jp
Spieler:	1-4
Termin:	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Zauberhaftes Rollenspiel mit traumhafter Grafik und viel Liebe zum Detail – Square, gib Gas, wir Europäer warten!

Age of Empires The Age of Kings

Schlüpft in die Haut von **historischen Heldenfiguren.**

Strategiefans erwartet mit *Age of Empires: The Age of Kings* eine Umsetzung des zweiten Teils der überaus erfolgreichen PC-Echtzeit-Strategie-Serie von den Entwicklern Ensemble Studios. Damit das Spiel auf dem Handheld sinnvoll funktionieren kann, haben die Entwickler Backbone Entertainment, die mit der DS-Umsetzung betraut wurden, das Spielsystem von Echtzeit auf rundenbasierte Strategie umgestellt. Das Spielfeld ist in Quadrate unterteilt und bietet zusammen mit der isometrischen Draufsicht eine gute Übersicht. In fünf Zeitepochen dreht sich jeweils alles um eine historische Hauptperson, wie etwa Jeanne d'Arc, Dschingis Khan oder Richard Löwenherz. Das Spiel stellt vielfältige Aufgaben an den Spieler, die mitunter eine steil ansteigende Lernkurve voraussetzen. So muss man zum Beispiel als Jeanne d'Arc ein englisches Dorf einnehmen, bevor die angelsächsischen Feinde mithilfe massiver Verstärkung zum vernichtenden Gegenschlag ausholen. Jede Runde markiert einen Tag und in eben geschildertem Beispiel stehen nur 30 Tage zur Verfügung, um ein eigenes Dorf aufzubauen und genügend Ressourcen abzubauen, um eine kleine Armee zu errichten und dann das gegnerische Dorf zu besetzen. Gesteuert wird *Age of Empires: The Age of Kings* komplett mit dem Stylus. Die Menüführung und Truppenkoordination gehen sehr angenehm und entspannend von der Hand. Historisch anmutende Zeichnungen und altertümlich dargestellte Figuren erhöhen den Historien-Touch.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

AGE OF EMPIRES

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Backbone Entertainment
Internet:	www.thq.de
Spieler	1-4
Termin	Juni

EINSCHÄTZUNG

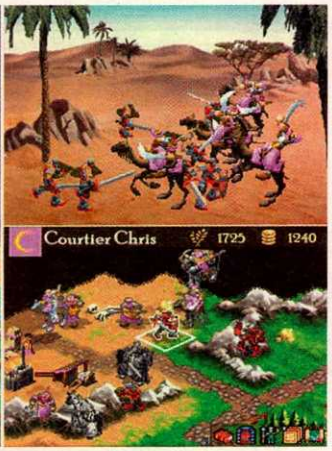
SEHR GUT

Sehr gut an den DS angepasste **Umsetzung des PC-Strategiehits** mit rundenbasiertem Spielsystem.

HILFESTELLUNG Bestimmte Personen geben hin und wieder Tipps.

DETAILLIERT Die vielfältigen Statuswerte zeugen von der PC-Heimat.

ENTSPANNT Die Navigation erledigt man komplett mit dem Stylus.



ACTION Auf Wunsch kann man die Kämpfe mitverfolgen.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL	SYSTEM	MONAT
1	1	Zelda: Twilight Princess	GC	15
2	NEU	Final Fantasy IV	GBA	1
3	3	Harvest Moon	GC/DS	6
4	2	Metroid Prime Hunters	DS	6
5	4	Final Fantasy III	DS	4
6	6	Children of Mana	DS	2
7	8	Pokémon Diamond & Pearl	DS	4
8	NEU	Chibi-Robo!	GC	1
9	10	Metroid Prime Pinball	DS	2
10	9	Super Princess Peach	DS	2

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Unsere Vorschau hat euren Geschmack auf *Final Fantasy* geweckt, auch wenn *Zelda* immer noch das am meisten herbeigesehnte GC-Spiel bleibt. *Chibi-Robo!* steigt auf Platz 8 ein und Peach bildet das Schlusslicht.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Age of Empires* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Animal Crossing: Wild World* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Age of Empires: The Age of Kings	DS
02	Brain Training	DS
03	Children of Mana	DS
04	Drill Dozer	GBA
05	Electroplankton	DS
06	Final Fantasy III	DS
07	Final Fantasy IV	GBA
08	Harvest Moon	GC/DS
09	Lost Magic	DS
10	Jump Superstars	DS
11	MegaMan Battle Network 5	DS
12	Metroid Prime: Hunters	DS
13	Metroid Prime: Pinball	DS
14	New Super Mario Bros.	DS
15	Pokémon Diamond & Pearl	DS
16	Pokémon Ranger	DS
17	Riviera: The Promised Land	GBA
18	Super Monkey Ball Adventure	GC
19	Super Princess Peach	DS
20	Zelda: Twilight Princess	GC

LESER-CHARTS (SEITE 42)

Nr.	Titel	System
01	Animal Crossing: Wild World	DS
02	Battalion Wars	GC
03	Dancing Stage Mario Mix	GC
04	FIFA Street 2	GC
05	GUN	GC
06	Kirby: Power Paintbrush	DS
07	LEGO Star Wars	GC
08	Mario & Luigi: Partners in Time	DS
09	Mario Kart DS	DS
10	Mario Kart: Double Dash!!	GC
11	Mario Smash Football	GC
12	Mario Party 7	GC
13	Metroid Prime	GC
14	Metroid Prime 2: Echoes	GC
15	Nintendogs	DS
16	Need for Speed: Most Wanted	GC
17	Need for Speed Underground 2	GC
18	Odama	GC
19	Peter Jackson's King Kong	GC
20	Prince of Persia: The Two …	GC
21	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
22	Resident Evil Zero	GC
23	Resident Evil 4	GC
24	Super Smash Bros. Melee	GC
25	Super Mario 64 DS	DS
26	Super Monkey Ball Touch & Roll	DS
27	The Rub Rabbits	DS
28	Viewtiful Joe: Double Trouble	DS
29	Worms: Open Warfare	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 3. Mai 2006.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

In Amerika ist der Titel seit geraumer Zeit erhältlich. Wir hoffen auf einen Europa-Release des berühmten PC-Strategiespiel-Spektakels. Runde für Runde führt ihr insgesamt fünf Zivilisationen mit Stylus-Unterstützung in die Schlacht.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Juni**

BRAIN TRAINING

Mit dieser Ausgabe geht unser Brain-Training-IQ-Test für euch zu Ende. Auch wenn euer Kopf jetzt raucht, seid ihr nun bestens vorbereitet, um bei den Knobeleien auf dem DS nicht zu versagen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

CHIBI-ROBO!

Held des Spieles ist Chibi-Robo, ein kleiner Stromstecker, der im Haus der Andersons auf Entdeckungstour geht und dort Freundschaft mit zahlreichen Spielzeugen schließt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **26. Mai**

CHILDREN OF MANA

Children of Mana setzt die legendäre *Secret of Mana*-Serie vom SNES fort. Grafisch hat der Titel uns schon jetzt überzeugt und der Vierspielermodus lässt Fans mit der Zunge schnalzen.

Hersteller: **Square-Enix**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

ELECTROPLANKTON

Kunst oder Spiel – an *Electroplankton* scheiden sich die Geister. Ob das abgefahrene Musikspiel genauso erfolgreich wird wie in Japan? Leider hat sich der Termin verschoben!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

FINAL FANTASY III

Immer noch keine spielbare Fassung in Sicht. Wenn sich Square aber genauso viel Mühe gibt wie bei der hervorragenden *FF IV*-Umsetzung für den GBA, erwartet uns ein Kracher!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

FINAL FANTASY IV

Square Enix nimmt sich für seine Umsetzungen viel Zeit, liefert den Fans aber nicht nur eine einfache Neuauflage, sondern eine erweiterte und optisch verbesserte SNES-Umsetzung.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2. Juni**

FIFA FUSSBALL-WM 2006

Pünktlich zur Weltmeisterschaft löst Electronic Arts das Fußball-Fieber auf GameCube, DS und GBA aus. 125 Teams warten darauf, von euch an Originalschauplätzen zum Sieg geführt zu werden. Im nächsten Monat ist es schon so weit!

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Fußball**
Termin: **27. April**

HARVEST MOON
MAGICAL MELODY / DS

Beide Versionen erfreuen alle Farmer mit kleinen Neuerungen und zahlreichen Wettbewerben sowie Minispielen. Wir machen im Frühling Urlaub auf dem Bauernhof!

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **2. Quartal**

JUMP SUPERSTARS

Meine Güte, es gibt Tausende von Mangafans in Deutschland und die Lizenzierung sollte doch auch kein Problem sein – warum lässt Nintendo uns so lange warten?

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2006**

LOST MAGIC

In Japan ist das Rollenspiel bereits seit einigen Wochen erhältlich und konnte gute Wertungen einheimsen. Ubisoft bringt das Rollenspiel schon bald auch nach Europa!

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **Mai**

METROID PRIME HUNTERS

Schafft Nintendo es, einen Ego-Shooter um Samus Aran perfekt für den DS umzusetzen? Den knallharten Test zum erwarteten Kracher lest ihr ab Seite 68.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **5. Mai**

METROID PRIME: PINBALL

Einer der stylischsten Handheld-Flippper, die je erschienen sind. Als Samus kugelt ihr Space Piraten entgegen und löst mit etwas Geschick den Multiball aus, um den Jackpot abzusahnen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Juni**

NEW SUPER MARIO BROS

Neues Futter für alle 2D-Jump&Run-Fans. Es gibt neue Informationen und Screenshots zum brandheißen *New Super Mario Bros.* – blättert schnell auf die Seiten 24 bis 27.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Frühsommer**

POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION

Ob es wieder nach Hoenn geht, steht noch nicht fest, sicher ist allerdings, dass es neue Pokémontypen geben wird. Per Wi-Fi-Verbindung sollen bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten können.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006 / 2007**

POKÉMON RANGER

Schluss mit der Tierquälerei: Pokémon sollten in ihrer natürlichen Umgebung leben. Zwar fangt ihr die kleinen Viecher per Touchscreen-Unterstützung ein, lasst sie aber später wieder laufen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

RIVIERA: THE PROMISED LAND

Nach *Snowboard Kids SBK* und *Trauma Center: Under The Knife* bringt Atlus allen GBA-Besitzern das traumhafte *Riviera: The Promised Land*, das *Tales of Phantasia* Konkurrenz macht.

Hersteller: **Atlus**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

PUYO POP FEVER

Nach *Tetris* kommt hier gleich der nächste Puzzlespaß angerauscht: *Puyo Pop Fever*, das schon auf dem GameCube und GBA begeistern konnte, überrascht auf dem DS mit einem gelungenen Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler!

Hersteller: **Flashpoint**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2. Mai**

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

AiAi, MeeMee, GonGon & Baby geben sich erneut die Kugel. Diesmal auf einer fernen Insel, um die dort lebenden, verfeindeten Affenkönigreiche wieder zu vereinen.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Sommer**

SUPER PRINCESS PEACH

Die kleine Prinzessin zeigt sich in Bestform. Nintendo liefert mit *Super Princess Peach* klassische Jump&Run-Kost, die an die Ursprünge der *Mario*-Reihe erinnert.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **26. Juni**

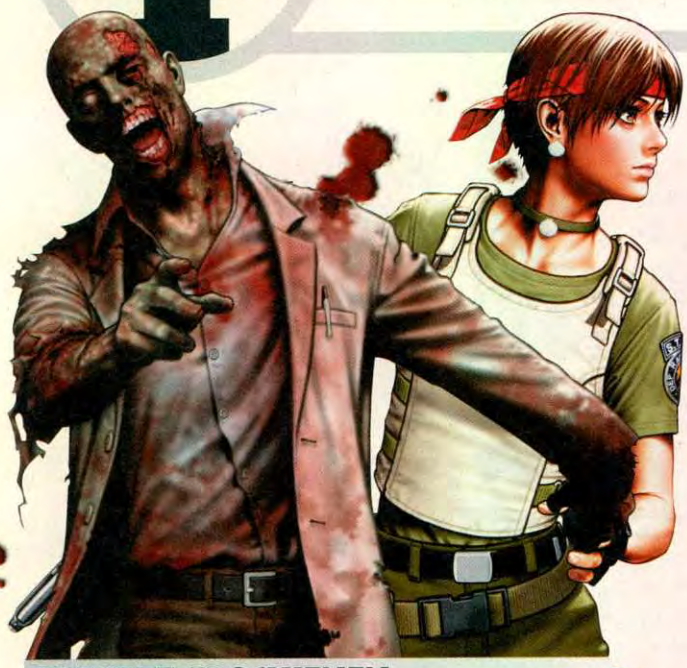
THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Auf der diesjährigen Game Developers Conference hat Satoru Iwata eine neue DS-Episode namens *Phantom Hourglass* angekündigt. Zu Twilight Princess gibt es noch keinen Termin.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

INFO-CENTER

TERMINE



ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

FIFA Street 2

Genre: Fußball
Wertung: 72%

Hinterhofgebolze mit verbessertem Gameplay, aber Schwächen in der Kameraführung

Disney's Himmel und Huhn

Genre: Jump & Run
Wertung: 74%

Spaßige Filmumsetzung mit den Original-Synchronstimmen und jeder Menge Abwechslung

Odama

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 70%

Innovativer Flipper mit strategischen Elementen, der etwas überladen wirkt

Sonic Riders

Genre: Rennspiel
Wertung: 72%

Airboard-Raserei mit Sonic und seinen Freunden – gut, aber nicht mehr!

NINTENDO DS

Animal Crossing: Wild World

Genre: Simulation
Wertung: 88%

Umfangreiche Simulation mit viel Liebe zum Detail und Wi-Fi-Unterstützung

Phoenix Wright: Ace Attorney

Genre: Adventure
Wertung: 85%

Fesselndes und spannendes Adventure um den Starverteidiger Phoenix Wright!

Resident Evil: Deadly Silence

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Gelungene Umsetzung des Gruselklassikers mit neuen Rätseln

Worms: Open Warfare

Genre: Action
Wertung: 84%

Vor allem im Mehrspielermodus sind die kleinen Würmer eine absolute Spaßgranate!

GAME BOY

Sharman King – Master of Spirits 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 75%

Gelungene und abwechslungsreiche Anime-Variante der berühmten *Castlevania*-Serie

Tales of Phantasia

Genre: Rollenspiel
Wertung: 87%

Grandioser Rollenspielklassiker mit großen Umfang und fesselnder Story

WAS KOMMT WANN?

APRIL

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	April
Namco Museum – 50th Anniversary	20. April

MAI

Chibi-Robo!	26. Mai
X-Men: The Official Game	Mai

JUNI

Ab durch die Hecke	Juni

2006

Cars	September
Harvest Moon: Magical Melody	2. Quartal
Monster House	2006
Super Monkey Ball Adventure	Sommer
Splinter Cell: Double Agent	Sept.
The Legend of Zelda: Twilight ...	Winter

APRIL NINTENDO DS

ATV: Quad Frenzy	28. April
Danny Phantom: Sein größter Gegner	April
FIFA Fußball-WM 2006	27. April
Tamagotchi Connection C. Shop	20. April
Tetris DS	21. April
Top Spin 2	7. April
Trauma Center: Under the Knife	28. April
MegaMan B. N. 5: Double ... DS	13. April

MAI

Beetle King	1. Mai
Cameltry	30. Mai
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging ...	19. Mai
Metroid Prime: Hunters	5. Mai
Monster Trucks	Mai
Puyo Pop Fever	2. Mai
Pokémon Link!	5. Mai
Super Princess Peach	26. Mai
Texas Hold 'em Poker	5. Mai
X-Men: The Official Game	Mai

JUNI

Ab durch die Hecke	Juni
Age of Empire: The Age of Kings	Juni

2006

Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Brain Training	2. Quartal
Cars	September
Children of Mana	2006
Dragon Booster	2. Quartal
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Electroplankton	2006
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield – The Bound ...	2006
Harvest Moon DS	2. Quartal
Jump Superstars	2006
Lost Magic	2006
Metroid Prime: Pinball	Juni
Monster House	2006
Moonlight Fables	2006
New Super Mario Bros.	Frühsommer
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond & Pearl	2006
Pokémon Ranger	2006
Puzzloop	Juni
Steel Horizon	2006
Super Princess Peach	26. Juni
Tao's Adventure: Curse of ...	2. Quartal
Tom Clancy's Splinter Cell Double A.	Sept.
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006

APRIL

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	27. April
Polarium Advance	7. April
Top Spin 2	7. April

MAI

Drill Dozer	26. Mai
X-Men: The Official Game	Mai

JUNI

Ab durch die Hecke	Juni

2006

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Ant Bully	2006
Cars	September
Final Fantasy IV	2. Juni
Happy Feet	2006
Metal Slug	2006
Monster House	2006
Riviera: The Promised Land	2006
Scrabble Scramble	2006
Wario Ware Twisted!	2006

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	5	Mario Party 7	2
2	2	Mario Smash Football	4
3	3	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	3
4	1	Need for Speed: Most Wanted	4
5	WE	Super Smash Bros. Melee	38
6	WE	Super Mario Sunshine (Pl. Choice)	14
7	4	Need for Speed Underground 2 (Pl. Choice)	9
8	WE	Mario Party 5 (Pl. Choice)	8
9	NEU	FIFA Street 2	1
10	NEU	Himmel & Huhn	1

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Mario Kart DS	3
2	3	Nintendogs Labrador & Friends	5
3	NEU	Mario und Luigi: Partners in Time	1
4	2	Nintendogs Dachshund & Friends	5
5	WE	Super Mario 64 DS	3

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Pokémon Smaragd Edition	5
2	NEU	Yu-Gi-Oh – Heilige Karten	1
3	WE	FIFA 06	3

Im zweiten Anlauf erklimmt Mario mit seiner Partysause die Spitze der Charts. Die Klassiker *Smash Bros. Melee*, *Mario Sunshine* und *Mario Party 5* sind ebenfalls wieder mit an Bord. Auf dem DS ist *Mario Kart* einsamer Spitzenreiter, während auf dem GBA die Pokémon regieren.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	SYSTEM	MONAT
1	1	Zelda: The Wind Waker	GC	35
2	2	Mario Kart DS	DS	3
3	3	Resident Evil 4	GC	7
4	NEU	Mario & Luigi: Partners in Time	DS	1
5	5	Super Mario 64	DS	7
6	10	Super Smash Bros. Melee	GC	34
7	7	Mario Smash Football	GC	3
8	4	Nintendogs	DS	5
9	9	Metroid Prime 2: Echoes	GC	15
10	NEU	Mario Party 7	GC	1

Alles beim Alten – *Wind Waker* zum 35. Mal mit dabei und schon wieder euer Liebling. Im Windschatten lauert aber *Mario Kart DS* und auf Platz 4 steigen Mario & Luigi ein.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Peter Jackson's King Kong
Atmosphärisch dichte Filmumsetzung mit einem tierischen Helden

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament …	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster …	THQ	05/03	40%
Die Unglaublichen	THQ	01/05	68%
Die Unglaublichen: Der Angriff …	THQ	01/06	72%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle …	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
GUN	Activision	01/06	87%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Liebes…	EA	12/05	86%
King Arthur	Konami	01/05	76%
MegaMan Network Trans…	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien …	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the …	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum …	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	01/06	87%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spartan: Total Warrior	Sega	11/05	81%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
SpongeBob und …: Durch …	THQ	04/06	70%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
The Incredible Hulk: U.D.	Vivendi	11/05	83%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: New York City	Activision	01/06	70%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	80%
Universal Studios: Theme …	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Zelda: Four Swords Adventures
Geniales Mehrspieler-Abenteuer mit einfallsreichen Rätseln

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Bratz Rock Angelz	THQ	02/06	76%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special …	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	EA	01/06	82%
Harry Potter u. d. Gefangene …	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer …	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein …	EA	02/04	70%
Hello Kitty: Roller Rescue	Empire	03/06	64%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin …	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands …	Ubisoft	04/04	91%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	01/06	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow …	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der …	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte …	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of …	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Superman: Shadow of …	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's …	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

Mario Superstar Baseball
Mario und seine Kollegen machen Baseball salonfähig.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
Mario Superstar Baseball	Nintendo	12/05	80%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Live 2006	EA	11/05	87%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all …	Atari	12/02	71%
Marvel Nemesis: Rise of …	EA	11/05	60%
Mortal Kombat: Deadly …	Konami	03/03	82%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	66%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	03/06	62%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	01/06	86%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Geist	Nintendo	11/05	79%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im …	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next …	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II …	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA 06	EA	10/05	89%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
FIFA Street 2	EA	04/06	72%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
Mario Smash Football	Nintendo	12/05	85%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the …	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn …	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Disney's Himmel und Huhn	Buena Vista	03/06	74%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	Eidos	12/05	82%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots	Vivendi	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der …	THQ	06/04	67%
Shadow the Hedgehog	Sega	01/06	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Gems Collection	Sega	12/05	65%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	03/06	81%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in …	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

Donkey Konga 2
Zu viert macht ihr jeder Panflöten-gruppe in der Stadt Konkurrenz!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	11/05	85%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
Mario Party 7	Nintendo	02/06	84%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Namco Museum	EA	03/06	64%
Odama	Nintendo	04/06	70%
SpongeBob Schw.: Film ab!	THQ	02/06	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware, Inc. – Mega …	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate…	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX On Tour	EA	11/05	90%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's American Waste…	Activision	12/05	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

Super Smash Bros. Melle
Die Prügelorgie ist ebenfalls für günstige 30 Euro zu haben.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der …	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

XGRA
Publisher Acclaim gibt es nicht mehr, aber das Spiel rockt noch immer.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro …	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Crash Tag Team Racing	Vivendi	12/05	81%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath …	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed: Most Wanted	EA	01/06	80%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Sonic Riders	Sega	04/06	72%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Battalion Wars	Nintendo	01/06	78%
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	12/05	90%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte …	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo	12/05	89%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
X-Men Legends II: Rise of …	Activision	12/05	84%
Yu-Gi-Oh! Königreich …	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims 2	EA	12/05	83%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

GAME BOY

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GB:

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart …	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene …	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of …	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Mario Power Tennis	Nintendo	12/05	89%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	%
ACTION			
Die Unglaublichen 2	THQ	02/06	71%
Nanostray	THQ	11/05	81%
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
Star Wars Episode III	Ubisoft	06/05	70%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	82%
Viewtiful Joe	Capcom	03/06	85%
Worms	THQ	04/06	84%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of …	Konami	10/05	87%
Die Chroniken von Narnia …	Buena Vista	01/06	75%
Harry Potter und der …	EA	01/06	78%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	02/06	38%
Phoenix Wright: Ace …	Nintendo	04/06	85%
Resident Evil: Deadly S.	Capcom	04/06	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/06	70%
BEAT 'EM UP			
Dragon Ball Z. S. Warriors	Atari	02/06	74%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	62%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Bubble Bobble Revolution	Atari	02/06	78%
Franklins große Abenteuer	Flashpoint	03/06	61%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac'n Roll	Nintendo	12/05	75%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	27%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Sega Casino	Sega	03/06	51%
Snood 2: On Vacation Zoo	Digital Publishing	04/06	44%
Super Monkey Ball	Sega	03/06	80%
Titeuf Mission Nadia	Atari	04/06	63%
The Rub Rabbits	Sega	03/06	82%
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	06/05	77%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Animaniacs : Lights, ...	Flashpoint	11/05	59%
Frogger – Helmet Chaos	Konami	04/06	65%
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	12/05	90%
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots Vivendi	Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Sonic Rush	Sega	12/05	87%
Spryo: Shadow Legacy	Vivendi Universal	12/05	70%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	03/06	72%
Teenage Mutant Ninja T. 3	Konami	12/05	69%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Big Mutha Truckers Zoo	Digital Publishing	04/06	40%
Burnout Legends	EA	01/06	75%
Ford Racing 3 Zoo	Digital Publishing	04/06	33%
Mario Karts DS	Nintendo	12/05	94%
Need for Speed: M. W.	EA	01/06	69%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
ROLLENSPIEL			
Mario & Luigi: Partners …	Nintendo	02/06	88%
SIMULATION			
Animal Crossing	Nintendo	04/06	88%
Die Sims 2	EA	01/06	80%
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
Lost in Blue	Konami	12/05	79%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
SPORT			
FIFA 06	EA	12/05	77%
Madden NFL 06	EA	10/05	73%
Nintendo Touch Golf …	Nintendo	12/05	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%
STRATEGIE			
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	10/05	90%
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	02/06	68%
Yu-Go-Oh! Nightmare …	Konami	12/05	79%
Zoo Tycoon	THQ	11/05	78%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Am. Sk8land	Activision	01/06	86%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR
SPIELT DERZEIT:
TETRIS DS (DS)

… war vom Aussehen des DS Lite ganz angetan und verschanzte sich tagelang mit *Tetris* in seinem Büro. Außerdem ist er auf *Zelda* für den Revolution gespannt.

FABIAN SLUGA
26, LEITENDER REDAKTEUR
SPIELT DERZEIT:
METROID PRIME HUNTERS (DS)

… sorgte bei Christoph und Sascha für leuchtende Augen, als er Autogramme von Miyamoto mitbrachte. Weniger erfreulich: die teure Inspektion für sein Auto!

UDO CRNJAK
28, REDAKTEUR
SPIELT DERZEIT:
METROID PRIME HUNTERS (DS)

Warte ab, armer, irrer René! Du wirst die wahre Bedeutung des Wortes „Hunt" auf die harte Tour erfahren. Wir sehen uns im Data Shrine … and then U R dead Meat.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT
SPIELT DERZEIT:
FINAL FANTASY IV (GBA)

… spürt seit kurzem das ungewöhnliche Verlangen nach einer Frühjahrs-Schlankheitskur. Nintendo hat es vorgemacht – in Form der DS-Lite-Diät.

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER
SPIELT DERZEIT:
CHILDREN OF MANA (DS)

… ist nach dem Anspielen von *Children of Mana* ganz heiß auf den Rollenspiel-Knaller und streitet sich nun mit Udo, wer den Test machen darf.

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT
SPIELT DERZEIT:
TETRIS DS (DS)

… freut sich tierisch auf die Weltmeisterschaft und das Eröffnungsspiel Deutschland gegen Costa Rica. Hoffentlich hat Klinsi bis dahin wieder alles im Griff.

LARS KROMAT
32, LAYOUT
SPIELT DERZEIT:
TETRIS DS (DS)

Ick heff mol en Hamburg en Veermaster sehn, To my hoodah, to my hoodah. De Masten so scheep as den Schipper sien Been, To my hodah, hoodah, hoooo …

FLORIAN HANNICH
22, LAYOUT
SPIELT DERZEIT:
METROID PRIME HUNTERS (DS)

… hat die große Prüfung des Pilzkönigs im Mushroom Kingdom bestanden und darf mich jetzt mit Peach auf der Wolke tummeln … lebt wohl, Freunde!

RENÉ WEINBERG
24, LAYOUT
SPIELT DERZEIT:
METROID PRIME HUNTERS*(DS)

Udo, da es bei *Metroid Prime Hunters* um Kopfgeldjäger geht, steht jetzt schon fest, wer im Multiplayer gewinnt. René = René(gade) – und der ist der Beste.

REDAKTIONSVERHÖR

Marius Wallat, 23

Wie kommt man denn an eine Praktikumsstelle bei COMPUTEC?
So ein exklusiver Praktikumsplatz ist natürlich etwas Besonderes. Und man kann sagen: Dass ich hier bin, kommt nicht gerade von ungefähr. Man muss schon ordentlich Talent und Charisma mitbringen, um in diesem schnelllebigen Geschäft bestehen zu können. Meiner Meinung nach ist COMPUTEC der beste Verein der Welt!

Und wie gefällt es dir bislang so in der Redaktion?
Es ist schlichtweg fantastisch! Man behandelt mich sehr zuvorkommend und ich habe nach dieser kurzen Zeit schon alle richtig lieb gewonnen! Ich kann hier voll mitarbeiten und erfahre von allen Seiten Lob und große Unterstützung. Wir sind eine tolle Familie!

Nee, komm, du kannst ruhig ehrlich sein?
Das bin ich immer! Lügen haben ja bekanntlich kurze Beine. Nur meine Aufrichtigkeit hält mich am Leben. Das – und der Glaube an Freundschaft und Liebe!

Wir sind doch unter uns. Du musst dich nicht verstellen …
Okay, so toll ist es gar nicht. Ich muss täglich mehrmals die Spülmaschine ausräumen und die Felgen aller Kollegen putzen. Will noch einer 'nen Kaffee …?

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

Die Chroniken von Narnia
Der König von Narnia

Atmosphärisches Märchen oder lieblose Filmumsetzung?
Hier kommt unser Erlebnisbericht aus Narnia!

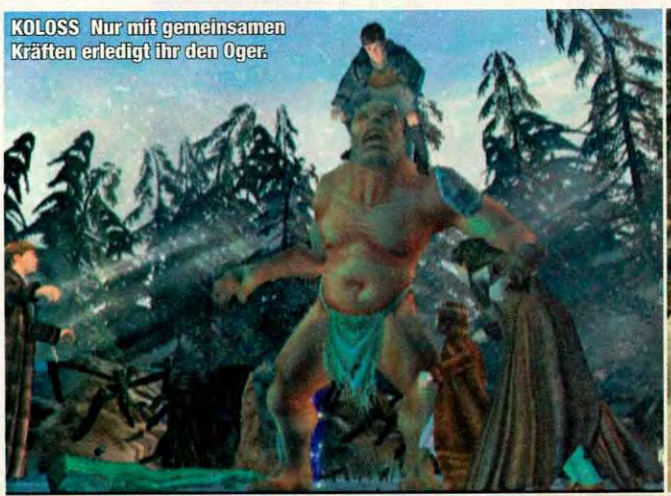
Obwohl *Die Chroniken von Narnia – Der König von Narnia* schon vor dem letzten Weihnachtsfest über die Kinoleinwände flimmerte, schneit die Version, dank Sonys Exklusivertrag für die PS2, erst jetzt auf den GameCube. Knapp sechs Wochen vor dem DVD-Release gibt es deshalb eine weitere Folge unserer beliebten Testreihe „Filmversoftungen – Fluch oder Segen?". In *Herr der Ringe* bewahrten wir Mittelerde vor dem Untergang, kämpften in *King Arthur* gegen die Sachsen und ziehen nun aus, um das geheimnisvolle Narnia zu befreien.

VOM REGEN IN DIE TRAUFE

Unfreiwillige Helden der fantasievollen Geschichte aus der Feder des nordirischen Schriftstellers C.S. Lewis sind die vier Pevensie-Geschwister Peter, Susan, Edmund und Lucy. Um sie vor dem Schrecken des Zweiten Weltkrieges zu schützen, schickt ihre Mutter sie zu einem seltsamen Professor aufs Land. Auf der Flucht vor der bösen Haushälterin verschwinden die vier Kinder in einem alten Kleiderschrank. Wie riesig die Welt dahinter ist, hätten die Geschwister nicht zu träumen gewagt, landen sie doch wie durch Zauberhand im geheimnisvollen Land Narnia! Jetzt ist es an euch, die uralte Prophezeiung zu erfüllen: Vier Kinder sollen gemeinsam mit dem Löwen Aslan die Hexe Jadis besiegen und Narnia befreien.

KEINE GNADE MIT FABELWESEN!

Damit seid natürlich ihr gemeint! Ihr übernehmt aus der Verfolgerperspektive das Kommando über die jungen Helden und erkundet die Weiten von Narnia. Leider haben aggressive Wölfe, bewaffnete Zwerge, finster dreinblickende Oger, Minotauren und Zentauren ein kleines Problem mit eurer Wanderung. Anstatt euch wie Gäste zu behandeln, stürmen die Bewohner in Scharen auf euch ein. Gott sei Dank seid ihr nicht ganz mittellos – anfangs wehrt ihr euch noch mit euren Fäusten, später kommen Stöcke und Schwerter hinzu. Richtige Helden verfügen natürlich über ganz andere Fähigkeiten und so findet ihr blinkende Münzen, mit denen ihr neue Angriffe und Fertigkeiten erwerben könnt. Lucy lernt zum Beispiel, auf einem Wolf zu reiten, Susan mit der Panflöte zu spielen, während Edmund und Peter stärkere Angriffe wie Wolfsfäller erlernen, um Gegner mit einem Schlag nie-



KOLOSS Nur mit gemeinsamen Kräften erledigt ihr den Oger.

EINSAMES DUO? Zeitweise werden die Geschwister auch voneinander getrennt.

FEUERWERK Die Spezialangriffe sehen effektvoll aus und richten großen Schaden an.

UNFREIWILLIGES RAFTING Ruhe bewahren und nur nicht an den Felsen zerschellen.

RÜCKENDECKUNG
Nur der Biber kann euch an dieser Stelle weiterhelfen.

derzustrecken. Auf eurer Reise steuert ihr stets einen Helden und könnt per Tastendruck hin- und herschalten. Susan schläfert Gegner mit ihrer Musik ein, Lucy spendet neue Energie, Edmund ist leicht und findet sichere Wege über dünnes Eis, während Anführer Peter für die groben Aufgaben wie den Kampf zuständig ist. Geschwister halten natürlich zusammen und so verbünden sich die vier auch miteinander. Peter muss die kleine Lucy durch den tiefen Schnee ziehen oder schnappt sich seinen kleineren Bruder Edmund, um ihn im Kreis zu wirbeln und so riesige Bäume zum Einsturz zu bringen!

TOLLE ATMOSPHÄRE, ABER NICHT PERFEKT!

Ihr kennt das Gefühl, dass euch Film und Buch bekannt sind, aber so richtig mag keine Stimmung aufkommen? Besonders Filmversoftungen leben von der Atmosphäre und genau hier kann *Narnia* kräftig punkten! Viele Filmsequenzen, die nahtlos ins Spielgeschehen überblenden, eine gute deutsche Sprachausgabe mit den Original-Synchronsprechern und der tolle Soundtrack verbreiten ein märchenhaftes Flair. Hinzu kommt viel Liebe zum Detail: Schneeflocken fliegen umher, die Flammen lodern und die Charaktere sind schön modelliert. Dafür trüben kleine Ruckler das Spielvergnügen! Eigentlich ein spannendes Abenteuer, wenn dem Gameplay nicht der Pep fehlen würde. Die zahlreichen Fähigkeiten hören sich großartig an und neue Angriffe sollen Abwechslung bringen, im Kern werden in *Narnia* aber meist nur kräftig Hiebe verteilt. Auch große Bewegungsfreiheit wird euch in *Narnia* nicht gewährt. Erst wenn alle Aufgaben im ersten Abschnitt erledigt sind, geht es in den nächsten. Eine solide Filmumsetzung mit toller Atmosphäre, aber auch einigen Schwächen im Gameplay!

SASCHA DOWIDAT

GENIAL! Narnia glänzt mit zahlreichen Filmsequenzen.

DETAIL-CHECK D. CHRONIKEN V. NARNIA

Tafelrunde oder Narnia?

Setzen sich Abenteurer besser an die Tafelrunde oder erkunden sie lieber die unendlichen Weiten eines alten Kleiderschrankes? Wir verraten es euch.

DIE CHRONIKEN VON NARNIA ...

UMFANG ★★★

Story: Vier Geschwister flüchten vor dem Krieg aufs Land und finden in einem alten Kleiderschrank den Eingang zum Märchenland Narnia.
Spielzeit: Ca. 7-10 Stunden.
Besonderheiten: Kampftechniken werden verbessert, spezielle Bündnisangriffe.

GAMEPLAY ★★★

Steuerung: Viele Bündnisangriffe, aber stets gute und intuitive Steuerung – geht einfach von der Hand.
Magie: Magie ist Fehlanzeige.
Atmosphäre: Klasse: Narnia wirkt richtig lebendig, steckt aber auch voller Gefahren!
Präsentation: Sehr gut gelungen – viele Filmsequenzen schaffen Stimmung.

TECHNIK ★★★

Grafik: Leichte Ruckeleinlagen, aber viele Details und tolle Charaktermodelle.
Sound: Grandioser Soundtrack und glasklare deutsche Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★½

KING ARTHUR

UMFANG ★★★

Story: Im England des 5. Jahrhunderts verteidigt ihr euer Land gegen die wilden Pikten, welche das Land durchstreifen und Unruhe stiften.
Spielzeit: Ca. 10 Stunden.
Besonderheiten: Combos, göttliche Fähigkeiten, ausbaufähige Kampftechniken

GAMEPLAY ★★★

Steuerung: Trotz zahlreicher Schlagvarianten übersichtliche und einsteigerfreundliche Steuerung.
Magie: Vier göttliche Fähigkeiten.
Atmosphäre: Sehr gut gelungen, fängt die Filmatmosphäre toll ein.
Präsentation: Klasse: Die Filmsequenzen gehen nahtlos ins Spielgeschehen über!

TECHNIK ★★★

Grafik: Feine Texturen, butterweiche Animationen, leider kleine Clippingfehler.
Sound: Gelungener Soundtrack, der die düstere Stimmung toll ergänzt.

GESAMTWERTUNG ★★★½

Fazit: Tafelrunde, Wandschrank, Tafelrunde, Wandschrank, Tafelrunde – King Arthur gewinnt knapp aufgrund des höheren Umfangs und des komplexeren Gameplays. Hier hat Narnia noch etwas Nachholbedarf – vielleicht gibt es ja bald einen zweiten Teil?

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
spielt im alten Kleiderschrank.

Ich fand schon die Bücher klasse und hatte schon schlimme Befürchtungen für Film und Spiel. Aber das gradlinige Action-Adventure macht richtig Laune. Dazu tragen vor allem die schönen Zwischensequenzen und der tolle Soundtrack entscheidend bei. Für das nächste Mal wünsche ich mir allerdings mehr Bewegungsfreiheit und ein komplexeres Spielkonzept. Ein Monster nach dem anderen zu vermöbeln, schreit nicht nach Abwechslung.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
zieht mit Sascha durch Narnia.

Schon *Harry Potter* hat mich im Mehrspieler-Modus gefesselt. In *Narnia* erging es mir nicht anders. Zusammen mit einem Freund Seite an Seite gegen Fabelwesen zu kämpfen, macht einen Riesenspaß. Sehr gelungen empfand ich die einfache Steuerung, die trotz vieler Helden und Spezialmanöver nicht überladen wirkt. Besonders cool finde ich als alter Kinogänger die gelungenen Übergänge zwischen Filmsequenzen und Spiel!

TEST

D. CHRONIKEN V. NARNIA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Traveller's Tales
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **buenavistagames.com**

Spieler 1-2	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 60,-

⊕ Zahlreiche Filmsequenzen
⊕ Viele Charaktere aus dem Film
⊖ Einfaches Spielkonzept
⊖ Kleine Ruckeleinlagen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Trotz der vier Charaktere und zahlreichen Fähigkeiten eine übersichtliche Steuerung!

STEUERUNG 82%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	82%	78%	72%

Atmosphärischer Adventure-Ausflug in eine zauberhafte Welt – spielerisch solide!

Trauma Center Under The Knife

Schwester!!! Schere, Tupfer, ich glaub, das war die falsche Arterie!

Wer hätte gedacht, dass ein Genre, das längst in der Versenkung verschwunden war, auf dem DS eine Renaissance erleben würde. Schon *Another Code: Doppelte Erinnerung* zeigte Adventure-Fans, wie die zwei Bildschirme für innovative Rätsel genutzt werden können, allerdings mangelte es am Umfang. Kurze Zeit später betrat *Phoenix Wright* (bislang nur im europäischen Ausland erhältlich) die DS-Showbühne, erhob Einspruch und überzeugte nicht nur mit fünf umfangreichen Prozessen, sondern auch mit charismatischen Charakteren und jeder Menge Humor. Die doppelte Erinnerung ist mittlerweile vergessen und alle Schuldigen sind hinter Gitter, da werdet ihr als engagierter Chirurg im Hope Hospital von Angeles Bay gebraucht. Als Derek Stiles zieht ihr in *Trauma Center: Under The Knife* den weißen Kittel an, schnappt euch das Skalpell und zeigt im Operationssaal, was ihr während des Medizinstudiums gelernt habt.

OHNE ZULASSUNGSBESCHRÄNKUNGEN

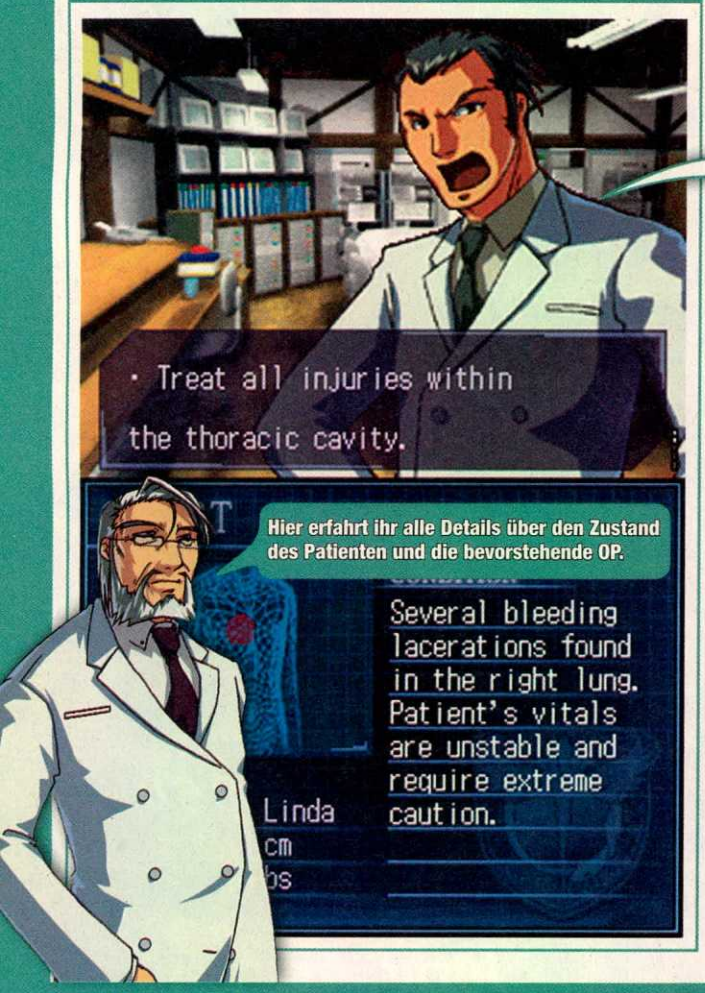
Aber keine Panik, um in *Trauma Center* operieren zu dürfen, benötigt ihr kein jahrelanges Studium und auch keine Anatomiekenntnisse. Hauptsache, ihr könnt mit dem Stylus

INFO SCHNIPP, SCHNAPP

Das passiert im OP!

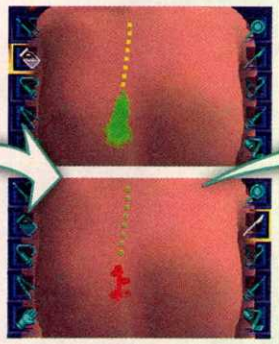
Wir zeigen euch, was ihr während einer Operation alles beachten solltet, und stellen euch die wichtigsten Schritte vor!

1. Briefing



Hier erfahrt ihr alle Details über den Zustand des Patienten und die bevorstehende OP.

2. Desinfizieren & aufschneiden

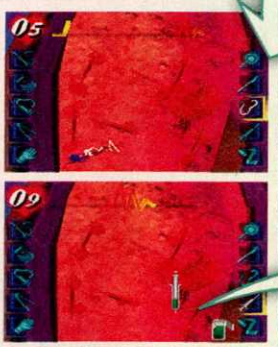


Desinfiziert die Stelle mit Gel und benutzt anschließend das Skalpell.

3. Absaugen & schließen

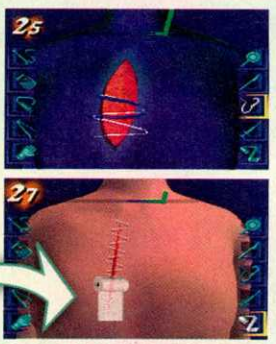
Saugt das Blut vorsichtig ab und zieht die Wunde mit der Pinzette zusammen.

4. Zunähen und stabilisieren



Verschließt die Wunde mit einigen Stichen und stabilisiert den Patienten.

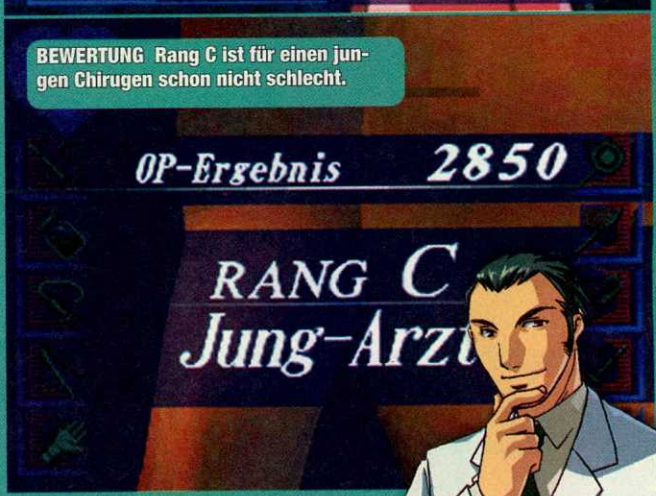
5. Fast geschafft



Ihr näht die Wunde zu, desinfiziert die Stelle erneut und legt einen Verband an.

ZUCKERSÜSS Angie gibt euch während der OP nützliche Tipps.

umgehen, denn kaum seid ihr im Krankenhaus angekommen und wollt gerade eure Runde drehen, werdet ihr auch schon in den OP geschickt, um erste Erfahrungen zu sammeln. Krankenschwester Mary Faulton steht euch bei eurem ersten Mal tatkräftig zur Seite und erklärt euch die grundlegenden Instrumente: antibiotisches Gel, Laserapparat, Pumpen, Ultraschall-Scanner, Spritzen, Bandagen und natürlich das Skalpell. Etwas zaghaft wagt ihr euch an den ersten Patienten: Kevin Turk mit einer Fleischwunde am rechten Oberarm. Vor jeder Mission gibt es ein kurzes Briefing und die Aufgabenstellung, in diesem Fall: „Entfernen Sie die Fremdkörper aus der Wunde und verschließen Sie diese!" Na ja, und überleben sollte der Patient natürlich auch. Ihr schnappt euch den Stylus, entfernt mit der Pinzette vorsichtig die Glasscherben, näht die Wunde mit einigen gezielten Stichen zu und behandelt die Wunde mit antibiotischem Gel. Doch die OP ist noch nicht zu Ende. Einige Glasscherben haben sich in den Arm des Patienten gebohrt und liegen unter der Haut. Ihr schnappt euch das Skalpell, desinfiziert die Haut und führt einen feinen Schnitt durch. Jetzt zoomt der Bildschirm heran und zeigt die Wunde in Großaufnahme. Achtet dabei stets auf die Vitalanzeige eures Patienten. Fällt diese gen null, müsst ihr mittels einer Spritze seinen Zustand stabilisieren. Der Rest ist schon fast Routine. Zielstrebig entfernt ihr die Glasscherben, schmiert etwas Gel drauf, verschließt die Wunde, desinfiziert sie erneut und legt einen Verband an – Operation gelungen, Patient lebt! Vorausgesetzt, ihr habt nicht zu lange herumgedoktert, denn das



knackige Zeitlimit sitzt euch ständig im Nacken. Während der Operation erhaltet ihr für jeden Handgriff eine kurze Bewertung von Cool über Good und Bad bis hin zu Miss, wenn ihr zu ungenau arbeitet – zu viele Fehlschnitte bescheren euch ebenfalls das vorzeitige Aus. Verlasst ihr den OP, gibt es ein Rating und ihr erfahrt, ob es zum Star-Chirurgen reicht oder nur für einen einfachen Landarzt. Was leicht klingt, entpuppt sich in den über 35 Einsätzen als harte Bewährungsprobe!

FÜHLT IHR DEN HEALING TOUCH IN EUCH?

Spätestens nach der dritten OP beginnt der harte Krankenhausalltag und die Schonfrist ist vorbei, denn die Operationen werden zunehmend komplexer und schwieriger. Ihr entfernt mit dem Laser Polypen aus der Luftröhre, operiert Tumore im Darm und werdet sogar mit Unfallopfern konfrontiert. Nach wenigen Einsätzen im OP merkt ihr, dass ihr über eine besondere Fähigkeit verfügt, die Robert Hoffman, Leiter des Hope Hospital, als „Healing Touch" bezeichnet. In Phasen höchster Konzentration (die später durch das Zeichnen eines Sterns auf dem Touchscreen ausgelöst wird) verfärbt sich der Bildschirm schwarzweiß und alles läuft in Zeitlupe ab. Diese Fähigkeit benötigt ihr dringend, um später den Kampf gegen den tödlichen Virus GUILT anzutreten, denn *Trauma Center* ist nicht nur eine Chirugen-Simulation, sondern

enthält auch jede Menge Adventure-Elemente.

IHR SEID ZU HÖHEREM BESTIMMT

Nachdem ihr euch eure ersten Sporen verdient habt, wird die Organisation Caduceus auf euch aufmerksam, die sich dem Kampf gegen den Terror verschrieben hat, denn der gefährliche Virus GUILT wurde von Terroristen in Umlauf gebracht und breitet sich jetzt schlagartig aus! Diesen Kampf nehmt ihr natürlich im Dienst der Organisation auf! Die Geschichte strotzt zwar nicht vor Originalität, aber sie ist der Aufhänger für eine Reihe skurriler Situationen. So fliegt ihr zwischenzeitlich nach Afrika und werdet in luftiger Höhe zum Einsatz gerufen – was natürlich nicht leicht ist bei den Turbulenzen – oder ihr müsst während einer Tagung eine Zeitbombe entschärfen. Das sorgt für Abwechslung.

EINE GELUNGENE OPERATION

Schon *Phoenix Wright* hat gezeigt, wie gelungene Adventures auf dem DS aussehen müssen. *Trauma Center: Under The Knife* geht noch einen Schritt weiter und bietet zusätzlich schweißtreibende Operationen und eine gelungene Touchscreen-Steuerung. Sicherlich ist die Geschichte nicht ganz so ausgefeilt wie beim Kollegen Phoenix und die Charaktere sind nicht so facettenreich, aber das Spielkonzept geht auf. Im feinsten Anime-Stil tretet ihr den Kampf gegen GUILT an, während der Sound unauffällig, aber stimmungsvoll Operationen und Geschichte ergänzt. Aber es gibt auch Anlass zur Kritik: Die Aufgaben im OP sind zwar abwechslungsreich, allerdings stehen euch immer die gleichen Instrumente zur Verfügung. Dadurch wiederholen sich bestimme Abläufe und der knackige Schwierigkeitsgrad lässt eure Patienten des Öfteren ins Gras beißen! Und trotzdem beweist Nintendo wieder einmal, dass großartige Spielkonzepte nicht kompliziert sein müssen! *Trauma Center: Under The Knife* verknüpft auf einzigartige Weise Adventure-Elemente mit einer Chirurgen-Simulation und ist zusätzlich völlig rezeptfrei erhältlich!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Akademiker im Duell

Starverteidiger Phoenix Wright legt sich mit Chirurg Dr. Stiles an! Wir verraten euch, wer von beiden das spannendere und abwechslungsreichere Leben hat.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

UMFANG ★★★★★
Spielzeit: Ca. 10-12 Stunden
Abschnitte: Über 35 abwechslungsreiche Operationen
Speichern: Nach jeder OP
Zweiter Durchgang: Nein, aber jede einzelne OP kann wiederholt werden.

GAMEPLAY ★★★★
Story: Als Junger Chirurg Derek Stiles beginnt eure Karriere im Hope Hospital und endet mit dem Kampf gegen das tödliche Virus GUILT.
Touchscreen-Einsatz: Innovativ – die Operationen mit dem Stylus sind genial. Die Steuerung reagiert sehr genau und ihr müsst viel Feingefühl beweisen.
Rätsel: Keine, allerdings müsst ihr während der Oeration die richtigen Instrumente aussuchen!
Charaktere: Die Charaktere sind eher oberflächlich skizziert und fallen im Vergleich zu Phoenix ab.
Spielablauf: Komplett linear

TECHNIK ★★★★
Grafik: Gelungener Anime-Stil, Animationen gibt es nur wenige, das stört allerdings nicht.
Sound: Sehr unauffällig während der Operationen, aber während der Zwischensequenzen durchaus dramatisch

GESAMTWERTUNG ★★★★½

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

UMFANG ★★★★★
Spielzeit: Ca. 10-15 Stunden
Abschnitte: 5 Fälle, die später alle zusammenlaufen
Speichern: Jederzeit
Zweiter Durchgang: Nein, nach dem ersten Mal habt ihr alles gesehen!

GAMEPLAY ★★★★★
Story: Als frisch gebackener Anwalt verteidigt ihr eure Mandanten und dringt tiefer in die zusammenhängende Story ein.
Touchscreen-Einsatz: Ihr klickt euch mit dem Stylus durch das komplette Adventure, untersucht Tatorte und führt Zeugenbefragungen durch.
Rätsel: Teilweise sehr knifflig, aber jederzeit logisch und nach einigem Überlegen gut lösbar
Charaktere: Im Verlauf des Prozesses entwickeln die Darsteller ihre Persönlichkeit. Guter Spannungsbogen!
Spielablauf: Vollständig linear

TECHNIK ★★★★
Grafik: : Fast alle 2D-Standbilder wurden aus der japanischen GBA-Version entnommen.
Sound: Jede Szene wird mit passenden Geräuschen wie Raunen oder Vogelgezwitscher untermalt.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Obwohl *Trauma Center* den DS wesentlich besser ausnutzt, hat *Phoenix Wright* knapp die Nase vorn. Story und Charaktere faszinieren euch so lange, bis alle fünf Fälle gelöst sind. Aber warum nicht danach eine Karriere als Chirurg beginnen?

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat
hat jede Menge Leichen im Keller.

So exotisch die Thematik auch klingen mag, das Konzept von Atlus geht auf. Der Mix aus Geschicklichkeitstest und Simulation begeistert. Die einzelnen Operationen werden durch die Story perfekt miteinander verknüpft und bringen immer wieder neue Herausforderungen. Einige Male hätte ich am liebsten das Skalpell in die Ecke gefeuert, denn der Schwierigkeitsgrad ist happig.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
kann kein Blut sehen.

Das eigentliche, sehr ungewöhnliche Spielkonzept funktioniert erstaunlich gut. Ich muss zwar zugeben, dass ich mich lieber von einer gut aussehenden weiblichen Person verarzten lasse, *Trauma Center: Under the Knife* ist aber zumindest ein schöner virtueller Zeitvertreib. Die klischeehafte Story passt gut zum Spiel und der Ärzte-Alltag wird gut eingefangen.

TEST

TRAUMA CENTER ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Atlus
Sprache:	Dt. Text

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Termin 28. April	Preis Ca. € 40,-

⊕ Innovatives Spielkonzept
⊕ Gelungener Genre-Mix
⊕ Schöne Präsentation
⊖ Zu wenig Abwechslung im OP

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Geniale, aber auch sehr genaue Touchscreen-Steuerung, die perfekt funktioniert!

STEUERUNG 87%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	75%	–%	83%

Innovative, aber auch kniffelige Doktorspiele für alle DS-Besitzer – klasse!

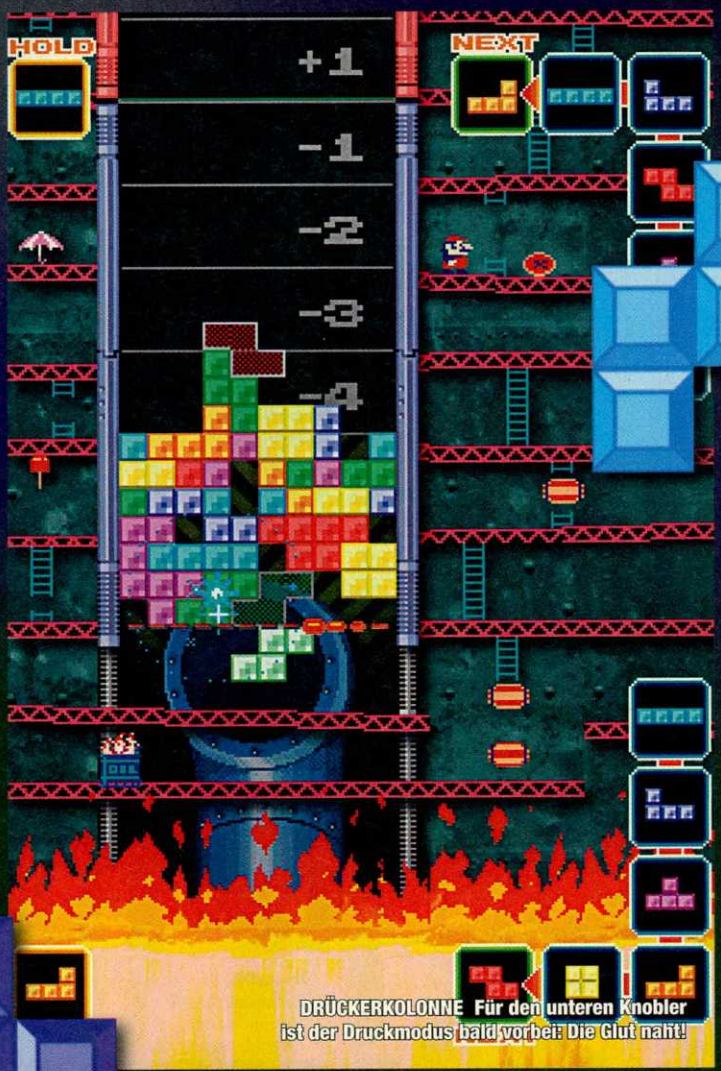
Tetris DS

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Luftangriff! Doch diesmal schützen keine Bunker, sondern nur Grips und flinke Finger!

Spiel des Monats



Das Wort „Tetris" leitet sich von der griechischen Vokabel „tetra" (deutsch: „vier") ab und so löste Tetris vor mehr als 15 Jahren eine wahre Highscore-Manie aus. Der Erfolg des Puzzleklassikers mit den vier verschieden angeordneten Quadraten lag allerdings auf der Hand: Das Game-Boy-Original gehörte zu den besten *Tetris*-Umsetzungen aller Zeiten und war leicht erlernbar, aber äußerst schwer zu perfektionieren. Wiederbelebungsversuche der Lizenz, u. a. mit dem 3D-Ableger *Tetrisphere* (N64), glückten nur bedingt und so veräußerte Nintendo das Franchise an THQ, um es jetzt in aufgepeppter Form wieder aufleben zu lassen.

ES REGNET TETRIMINOS

Selbst wer nur das Original kennt, braucht sich kaum umzustellen: Immer noch hagelt es sieben verschiedene Steine (so genannte Tetriminos) von oben herab, die ihr beliebig im Uhrzeigersinn drehen könnt. Sind die Blöcke erst einmal am Boden angekommen, könnt ihr sie nicht weiter verschieben. Ihr müsst die Steine folglich so positionieren, dass sie sich mit dem übrigen Blockgebilde verzahnen. Ist eine Reihe vollständig ausgefüllt, löst sie sich automatisch auf. Schafft ihr es sogar, mehrere Reihen gleichzeitig wegzuschaffen – etwa mit einem langen I-Stein –, löst ihr den berühmten *Tetris*-Effekt aus und bekommt einen satten Punktebonus gutgeschrieben. Das Spiel ist beendet, sobald euer Bildschirm keine weiteren Blöcke mehr aufnehmen kann. So weit, so gut. Doch auch für Abwechslung wird dank sechs brandneuer Einzelspieler-Modi (siehe Detail-Check) gesorgt!

ALLES BESSER?

Während der Standardmodus vollauf überzeugen kann und euch das typische *Tetris*-Gameplay beschert, gefällt uns der neue Touchmodus weniger: Zu träge ist die Steuerung und zu

wenig Spannung kommt auf, wenn ihr mit dem Stylus eure Steinchen in eine lückenlose horizontale Linie bringt. Dagegen können die übrigen Modi Druck, Fang, Puzzle und Mission umso mehr punkten. Allen Spielvarianten gemein ist die coole Inszenierung: Während eure grauen Zellen schuften, sorgen Technobeats für den nötigen Adrenalinschub. Außerdem seht ihr auf dem oberen Bildschirm, wie Mario durch die Welten der drei *Super Mario Bros.*-Teile hüpft oder Link die Prärie von Hyrule erkundet. Doch viel Zeit bleibt euch leider nicht, euren Blick vom Touchscreen abzuwenden, denn spätestens nach dem achten Level plumpsen die Blöcke schneller vom Himmel, als ihr „Tetrimino" sagen könnt. Die Tatsache, dass ihr mit den Schultertasten Blöcke für später aufheben könnt, nimmt euch jedoch einiges an Arbeit ab. Auch könnt ihr eure Steine selbst dann noch beliebig oft drehen, wenn sie schon fast auf dem Boden angekommen sind.

TETRA-PACK

Wer vom Soloknobeln genug hat, darf sich online mit zwei oder vier Spielern messen: Entweder sucht ihr zufällig nach Wi-Fi-Rivalen oder ihr registriert zuvor einen Freundescode. Ein Symbol am rechten Bildschirmrand informiert euch dann, sobald ein Kumpel online nach Mitspielern sucht. Anhand einer Punktewertung könnt ihr zudem erkennen, wie geübt euer Kontrahent ist. Falls ihr keinen Zugang zur Wi-Fi Connection habt, könnt ihr euch mit bis zu neun Mitspielern mit nur einer Cartridge zusammenschließen und im Missions- und Standardmodus gegeneinander antreten. Im Gegensatz zur Einzelspieler-Variante dürft ihr euch hier sogar verschiedener Items bedienen: So hindert ein Blitz eure Rivalen daran, Tetriminos zu drehen, oder ihr könnt mit dem Schildkrötenpanzer zwei Reihen wegsprengen. Wer schon 1989 dem *Tetris*-Fieber verfiel, kommt auch an der DS-Neuauflage nicht vorbei – insbesondere Multiplayer-Fans werden Nintendos Puzzle-Comeback lieben!

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK TETRIS DS

Tanz der Tetriminos

Alle Modi einzeln aufgedröselt!

STANDARDMODUS

Tetris ohne Schnickschnack: In diesem klassischen Spielmodus sammelt ihr Punkte, indem ihr so viele Reihen wie möglich auflöst. Alternativ dürft ihr auch gegen den Computer antreten. Als Option könnt ihr festlegen, mit welcher Höhe und in welchem Level ihr beginnen möchtet. Wer das *Tetris*-Gameplay in Reinform sucht, ist hier am besten aufgehoben!

DRUCKMODUS

Messt euch in diesem Dualscreen-Duell mit einem CPU-Rivalen und löst mehr als zwei Reihen auf, um das Spielfeld in die Richtung eures Kontrahenten zu drücken! Wenn ihr die vorgegebene „Gefahrenlinie" überschritten habt, geht der Sieg an euch! Doch natürlich kann euch der Gegner ebenfalls nach oben zwingen!

PUZZLEMODUS

Wählt der Reihe nach aus, welche Tetriminos ihr aufs Spielfeld schicken wollt, und löst alle Reihen vollständig auf. Da ihr jeden Block nur ein einziges Mal einsetzen dürft, ist taktisches Abwägen Pflicht. 200 Puzzles warten auf euch. Der Puzzlemodus ist besonders für Taktiker empfehlenswert und spielt sich erfrischend anders!

TOUCHMODUS

Eingebettet in die Spielmodi „Turm" und „Touch Puzzle", verschiebt und dreht ihr hier mit dem Stylus eure Blöcke. Habt ihr eine Reihe komplett aufgelöst, rückt frischer Blöckenachschub von oben herab. Dem innovativen Spielmodus mangelt es leider etwas an Spannung, weswegen ihr hier nur kurzfristig unterhalten werdet.

MISSIONSMODUS

Befolgt die Anweisungen auf dem oberen Bildschirm und ackert Aufgabe für Aufgabe ab, um Punkte zu sammeln und zu sehen, wie Link sein Abenteuer auf dem oberen Screen fortsetzt. Ihr müsst etwa eine bestimmte Anzahl an Blöcken gleichzeitig auflösen oder mit einem I-förmigen Block den *Tetris*-Effekt auslösen. Gut inszeniert!

FANGMODUS

Ihr steuert ein Quadrat über den Bildschirm und dreht es nach Belieben, damit herabfallende Steine daran festkleben. Habt ihr ein Viereck geformt, müsst ihr ein Metroid-Wesen ansteuern, um euer Gebilde explodieren zu lassen und einen Level vorzurücken. Komplex und fordernd und gleichzeitig vor allem für Profis interessant!

MULTIPLAYER-MODUS

Bis zu zehn Spieler nehmen am Standard- oder Missionsmodus teil, zwei Spieler dürfen sich im Druckmodus messen. Items sorgen währenddessen für hitzige Verbalgefechte! Online können zwei Spieler im Standard- und Druckmodus gegeneinander antreten. Alternativ spielen vier Zocker im Standardmodus um den Sieg. Bravourös!

Fazit: *Tetris DS* trumpft vor allem dank seiner leichten Zugänglichkeit und des gewohnt genialen Gameplays auf. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass der Standardmodus weiterhin die motivierendste Spielart ist – sowohl solo als auch mit bis zu zehn Spielern mit einem Modul!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Christoph Kraus ist ein Hochstapler.

Tetris DS beweist, dass die einfachsten Spielkonzepte immer noch die genialsten sind. Schon die Idee, Nintendos Best-of-Charaktere auftreten zu lassen, lässt Spielerherzen höher schlagen. Vor allem wer häufig seine Kumpel um sich schart, sollte sich den aufgebohrten Klassiker auf keinen Fall entgehen lassen. Doch auch Solozocker kommen dank der sieben Spielmodi auf ihre Kosten.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga ist wieder süchtig.

Seit dem Game-Boy-*Tetris* fand ich keinen *Tetris*-Titel mehr wirklich fesselnd und gut. Bis jetzt! Die DS-Version wurde mit viel Liebe zum Detail aufbereitet und insbesondere der Mehrspielermodus hat es mir angetan. Für mich hat *Tetris DS* den gleichen Suchtfaktor wie anno dazumal. Zudem finde ich, dass *Tetris* so simpel zugänglich ist wie kaum ein anderer Puzzle-Titel.

TEST

TETRIS DS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-10**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **21. April**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Spielmodi en masse!
- ⊕ 10 Spieler mit einer Cartridge
- ⊕ Coole Präsentation dank Mario und Co.
- ⊖ Touchmodus nur bedingt motivierend

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Neuerdings könnt ihr eure Blöcke sogar kurz vor dem Aufprall noch drehen. Auch im Übrigen super!

STEUERUNG **90%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	70%	**90%**	88%

Aufgepeppte Umsetzung des Puzzle-Klassikers mit genialem WLAN-Modus!

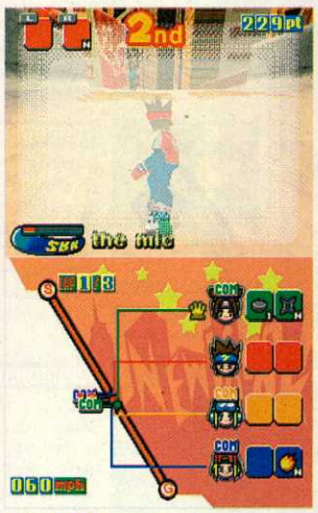
Snowboard Kids SBK

Der N64-Klassiker feiert auf dem DS **sein Comeback!**

HEKTISCH Man hat gar keine Zeit, die schöne Aussicht zu genießen!

BOOST Eines der vielen Extras.

SCHNARCH Unser Boarder pennt.



NEBELBANK Pustet ins Mikrofon!

TOUCHSCREEN Tippt je zweimal.

Die verrückten Snowboard Kids sind zurück – quietschfidel und vergnügt, aber alles andere als brav. Schon auf dem N64 stürzten sich die jungen Rabauken halsbrecherisch den Hang hinunter und bewarfen sich gegenseitig mit Bratpfannen, Bomben oder Eiszapfen. Die Wintersportsaison 2005/2006 ist zwar schon fast vorbei, aber die letzten Schneereserven werden noch einmal zusammengeschaufelt, damit die Kids auf dem DS die Pisten unsicher machen können.

AUGEN ZU UND DURCH!

Die Recken von damals sind noch immer dieselben: Slash Kamei, Nancy Neil, Jam Kuehnemund, Tommy Parsy und neu dabei Brad Maltinie und Koyuki Tanaka. Im World-Tour-Modus geht es mit diesen die Pisten in New York, San Francisco, Japan, China oder Frankreich hinunter. Mal sind es steile Berghänge, die euch das Leben schwer machen, dann wieder Steilwände oder die Häuserschluchten in New York. Abwechslung auf der Strecke ist garantiert. Noch immer gibt es jede Menge Extras wie Gewichte, Nebel, Minen oder riesige Wände, mit denen ihr euren Gegnern mächtig einheizt. Hier kommen die speziellen Fähigkeiten des DS zum Tragen. Plötzlich auftauchender Nebel muss mittels des Mikrofons weggepustet werden oder ihr müsst euren Boarder wachschreien, wenn ein Gegner euch zum Einschlafen gebracht hat. Bei all diesen Aktionen solltet ihr eure SBK-Leiste am unteren Bildschirmrand nicht aus den Augen verlieren. Mit kleinen Tricks und Sprüngen füllt ihr diese auf, um an großen Schanzen so richtig den Larry raushängen zu lassen. Mittels Touchscreen aktiviert ihr Spezialtricks und müsst beispielsweise sechsmal auf den Bildschirm tippen. Gelingt euch das, vollführt ihr einen waghalsigen Stunt, der eure Extras verbessert oder bei der Landung einen Geschwindigkeitsverlust verhindert. Wie immer geht es bei den *Snowboard Kids* nicht nur einmal den Berg hinunter, sondern es erwarten euch mehrere Durchgänge. Ein Lift befördert die Boarder in Sekundenschnelle wieder an den Anfang der Piste und die Hatz geht von vorne los. Verschiedene Aufgabenstellungen sorgen für Abwechslung: Mal fahrt ihr um ein Platzierung unter den ersten drei, mal um den Sieg, dann müsst ihr einen fliegenden Schneemann mit Bällen bewerfen oder mit Flips, Grabs und Spins hohe Punktzahlen einfahren, um den Skipass für die nächste Piste zu bekommen. Nach dem Rennen geht

INFO GEWINNSPIEL

Mützen für alle SBK-Fans!

In Kooperation mit Between US! kleiden wir euch für die Piste richtig ein und verlosen diese zehn coolen Mützen mit dem *SBK*-Logo. Alles, was ihr dafür tun müsst, ist folgende Frage zu beantworten:

Mit welchem Charakter dürft in *SBK* nicht über die Piste donnern?
A: Nancy Neil
B: Koyuki Tanaka
C: Calippo Flutschfinger

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 18 Lösung Name Anschrift" an die 82 098 (z. B.: nzone 18 A Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098;
€ 0,49/SMS alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil
€ 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: nzone 18 Lösung Name Anschrift
Adresse: Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 3. Mai 2006

es ab zum Apres Ski, genauer gesagt in den Ski-Shop. Dort warten andere Outfits, geheime Charaktere und spezielle Waffen, ohne die spätere Levels zur Qual werden.

SO GUT WIE MARIO KART?

Snowboard Kids ist endlich erwachsen geworden. Man hat sich von dem eigenwilligen Comic-Look verabschiedet und Slash & Co. einen todschicken Anime-Stil verpasst. Die Strecken sind gelungen und auch die 3D-Optik sieht nett aus. Was dann allerdings auf der Strecke passiert, bremst den Spielspaß doch ein wenig, denn es will kein richtiges Renn-Feeling aufkommen. Das liegt zum einen am mangelnden Geschwindigkeitsgefühl, zum anderen aber an den Extras, die nicht ausbalanciert wurden. In *Mario Kart* gibt es fast immer eine Möglichkeit, sich gegen Angriffe zu wehren. In *SBK* ist das abgesehen von einem Spin Trick nicht möglich. So beschränken sich die Snowboard Kids auf eine rasante Abfahrt den Berg hinunter, feuern mit zahlreichen Extras um sich und hoffen, als Erster anzukommen. Wer von *Mario Kart* genug hat, auf Wintersport steht und drei Freunde daheim hat, der sollte einmal Probe spielen!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK SNOWBOARD KIDS SBK

Boarderspektakel oder Asphaltraserei?

Wir verraten euch in unserem Detailcheck, mit welchem Renner ihr den Sieg einfahrt.

SNOWBOARD KIDS SBK

UMFANG: ★★★
Charaktere: Insgesamt 8: Slash Kamei, Nancy Neil, Jam Kuehnemund, Tommy Parsy, Brad Maltinie und Koyuki Tanaka.
Strecken: 8 verschiedene Strecken in San Francisco, New York, Frankreich, China, Japan, Kanada und Deutschland.

GAMEPLAY ★★★½
Renn-Feeling: Könnte besser sein – fühlt sich an wie Boarden auf dem Idiotenhügel.
Touchscreen: Hier punktet SBK! Der Einsatz des Touchscreens ist okay.
Extra: Zahlreiche Extras, allerdings schlecht ausbalanciert mit wenig taktischer Finesse.

TECHNIK ★★★★
Grafik: Gelungen, allerdings schwächer als beim Konkurrenten!

GESAMTWERTUNG ★★★½

MARIO KART DS

UMFANG: ★★★★★
Charaktere: 12: Mario, Luigi, Wario, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, Toad, Daisy, Peach, Knochentrocken, Waluigi, R.O.B.
Strecken: Insgesamt 32 Strecken: 16 neue Kurse und 16 bekannte Kurse aus den Vorgängern.

GAMEPLAY ★★★★★
Renn-Feeling: Erstklassig – sliden, driften und boosten mit rasantem Fahrgefühl!
Touchscreen: Schnickschnack – der Touchscreen wird nicht unterstützt!
Extra: Abwechslungsreiche Extras, die perfekt aufeinander abgestimmt sind und viel Taktik erfordern.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Beeindruckende Grafik mit vielen Details und flüssiger Darstellung.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Die *Snowboard Kids* treten einen harten Kampf gegen den übermächtigen Konkurrenten *Mario Kart DS* an und verlieren leider haushoch. Dabei macht *Snowboard Kids* vor allem zu viert eine Menge Freude und glänzt mit dem Touchscreen-Einsatz!

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
hasst schwarze Pisten.

Meine Skikünste beschränken sich auf ein paar hundert Meter Langlauf, das ist alles. Mir persönlich ist Schlittenfahren ja lieber, aber die Kids versprühen durchaus Charme und Spielwitz. Leider will kein richtiges Renn-Feeling aufkommen, wenngleich Strecken und Herausforderungen durchaus abwechslungsreich sind. Mit fehlt das richtige Boarder-Feeling!

MEIN FAZIT OK

Christoph Kraus
wirft lieber mit Hufeisen.

Schon der N64-Vorgänger spielte sich viel zu hektisch und das Gewinnen war in den meisten Fällen reine Glückssache. Daran hat sich nicht allzu viel geändert: Ihr sammelt Items ein, ballert diese mit den Schultertasten ab und hofft, dass es eure Kontrahenten erwischt. Da bleibe ich lieber bei *Mario Kart DS*, da kann ich meine Extrawaffen zumindest taktisch einsetzen!

TEST
SNOWBOARD KIDS SBK

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atlus
Sprache:	Dt. Text
Internet:	www.atari.de
Spieler: 1-4	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

⊕ Stylischer Anime-Look
⊕ Abgedrehtes Streckdesign
⊖ Schlechtes Geschwindigkeitsgefühl
⊖ Extras nicht ausbalanciert

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Das Umgreifen von Steuerkreuz zum Touchscreen ist sehr gewöhnungsbedürftig.

STEUERUNG 77%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	61%	70%	69%

Snowboarden nicht nur für Kinder – leider fehlt es an Rasanz und durchdachteren Extras!

FIFA Street 2

Mit der DS-Fassung handeln sich die Freestyler die rote Karte ein.

Die GameCube-Version von *FIFA Street 2* hat, vor allem im Mehrspieler-Modus, ordentlich Spaß gemacht. Überraschenderweise sieht es da mit der DS-Umsetzung ganz anders aus. Die Entwickler haben – das kann ohne Übertreibung gesagt werden – in fast allen Belangen versagt. Egal, in welchem der zwei Spielmodi man sein Glück versucht, der Titel zeigt sehr schnell seine unterirdischen Qualitäten. Die künstliche Intelligenz scheint ein Punkt zu sein, den die Entwickler vollkommen außen vor gelassen haben. Ist man beispielsweise im Ballbesitz und bleibt einfach stehen, denken die Gegenspieler nicht einmal im Entferntesten daran, anzugreifen. Eigentore, weil der CPU-Gegner den Ball ins eigene Netz „trickst", sind keine Seltenheit. Weiterhin wissen die Torhüter sehr oft nicht, was sie mit dem Ball anfangen sollen, und sehen seelenruhig zu, wie er vor ihren Füßen herumkullert. Derart eklatante KI-Mängel sind in einem Fußballspiel mit klarer Fun-Ausrichtung verheerend. In puncto Steuerung haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen. Um die verschiedenen Tricks auszuführen, muss man auf dem Touchscreen in eine von acht Richtungen streichen. Diese Pseudo-Analogstick-Steuerung ist nicht nur sehr umständlich, sondern auch viel zu unpräzise und so greift man für das Herumtricksen schnell wieder auf die X-Taste zurück, die ihren Zweck viel besser erfüllt. Je mehr Freestyle-Tricks man ausführt, desto schneller füllt sich die Gamebreaker-Leiste, die einen Superschuss ermöglicht, der völlig unspektakulär inszeniert wurde. Eine simple und kurze Dreierwiederholung des Schusses ohne jegliche Lichteffekte oder anderem Drumherum nehmen dieser Aktion ihre besondere Wirkung. Lediglich die Technik befindet sich über dem Durchschnitt.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SCHWACH

Udo Crnjak ist fasziniert.

Es ist mir immer wieder ein Rätsel, wie man in der heutigen Zeit ein Spiel derart verhunzen kann. Von künstlicher Intelligenz kann man bei der unglaublich stümperhaften Vorstellung auf dem virtuellen Platz erst gar nicht sprechen. Die Touchscreen-Tricksteuerung wirkt wie der missglückte Versuch, wenigstens ein DS-Feature ins Spiel zu integrieren. Und die Ausführung des Gamebreakers lässt jegliche Effekte vermissen, wodurch dieser Überschuss nahezu völlig ins Belanglose abrutscht. Das einzig Gelungene an *FIFA Street 2* ist die Technik: Flüssige Animationen und der EA-typische First-Class-Soundtrack zeigen wenigstens in diesem Bereich Engagement.

PANNE Das Toreschießen ist das komplette Spiel über Glücksache.

BRUTAL Das Reingrätschen steht noch immer an der Tagesordnung.

MISSGLÜCKT Die Pseudo-Analogstick-Steuerung ist total daneben.

TEST

FIFA STREET 2

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Exient
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Flüssige Animationen
- ⊖ KI unterirdisch schlecht
- ⊖ Langweiliges Gameplay
- ⊖ Viele Bugs

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Gamebreaker	R: Turbo	X: Tricks
Steuerkreuz: Bewegen		Y: Hoher Pass
Mikrofon: --		A: Schuss
Touchscreen: Tricks	Start/Select: Pause	B: Flacher Pass

Die missglückte Touchscreen-Steuerung hätte man sich sparen können. Ansonsten gut.

STEUERUNG **60%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
65%	72%	35%	33%

Unterirdisches Trickgebolze mit starken Schwächen in der KI und zu vielen Fehlern.

Findet Nemo – Flucht in den Ozean

Die Aquariumbande erobert den Ozean und hat jede Menge interessanter Minispiele im Gepäck – **also ab ins kühle Nass!**

Was haben wir in *Findet Nemo* gelernt? Clownfische sind nicht zwangsläufig komisch und Fische sind Freunde, kein Futter. Und genau um diese Freunde geht es in *Flucht in den Ozean*. Nachdem die Aquariumbande dem kleinen Nemo zur Flucht verholfen hat, plant auch sie den Weg in den australischen Ozean.

AB IN DIE FREIHEIT!

Natürlich sind fast alle Helden des ersten Teils wieder mit von der Partie: Bubble, Puff, Bella, Jacques, Lee, Sushi, Nemo, Dorie, Marlin, der gefräßige Bruce, Crush, Niels und Herr Rochen. Bevor es richtig losgeht, helft ihr der Aquariumbande bei der Flucht. Mithilfe des Touchscreen kugelt ihr die Mitglieder in einer mit Wasser gefüllten Plastiktüte durch den Vorgarten der Arztpraxis und über eine stark befahrene Straße bis hinunter zum Steg, wo sie voller Freude in den Ozean plumpsen. Aber dann geht der Spaß erst richtig los, denn jeder Fisch hat drei Minispiele im Gepäck.

GELUNGENE MINISPIELE

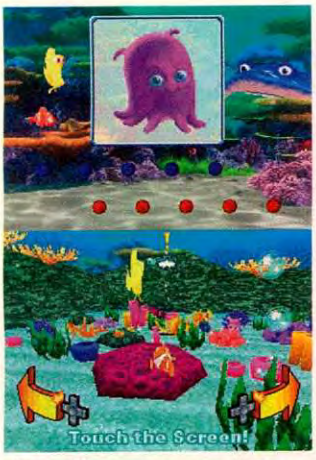
Atlus hat nicht einfach kleine Geschicklichkeitstests zusammengewürfelt, sondern die verschiedenen Aufgaben gut durchdacht und mit jeder Menge DS-Features versehen. In fast jedem Minispiel wird der Touchscreen unterstützt. Ob ihr als Bubble Schildkröte Crush durch den Ozean verfolgt oder als Bella im Maul von Pelikan Niels den Möwen davonfliegt, die empört „Meins, meins, meins!" schreien – immer ist der Stylus im Einsatz. Aber auch das Mikrofon spielt eine Rolle, wenn Bubble Luftbläschen sortiert und diese dann durch euer Pusten zerplatzen. Der Sound ist belanglos, dafür punktet die 3D-Grafik. Für den Mehrspielermodus benötigt ihr jeweils eine Karte pro DS-Gerät – das ist nicht mehr zeitgemäß!

SASCHA DOWIDAT

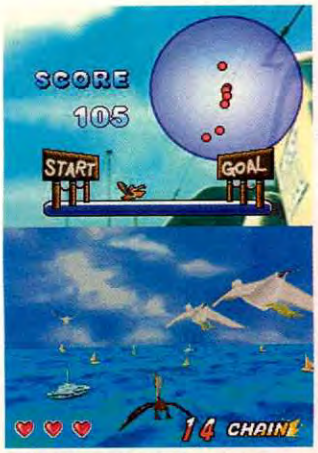
MEIN FAZIT OK

Sascha Dowidat macht sich Fischstäbchen.

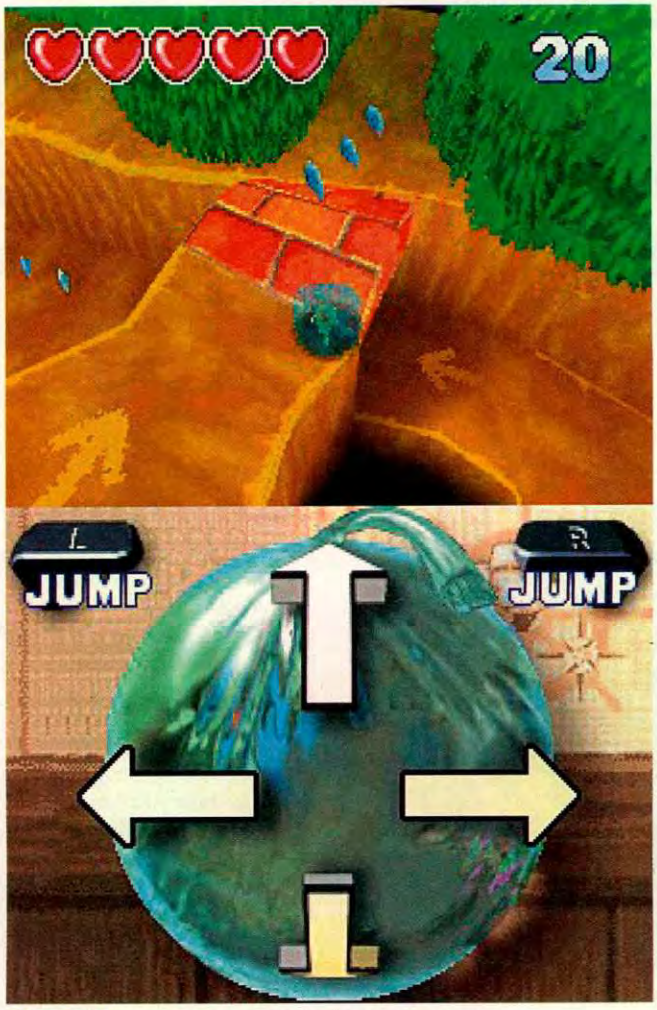
Richtig nett, was Atlus da aus der *Findet Nemo*-Lizenz gemacht hat. Anstatt eine neue Geschichte zu erfinden, konzentriert man sich auf die vernachlässigten Helden des Kinofilms. Letztlich versteckt sich hinter der *Flucht in den Ozean* zwar nur eine Minispiele-Sammlung, aber man merkt dem Game an, dass die Entwickler auf Teufel komm raus die Fähigkeiten des DS ausnutzen wollten, was ihnen auch gelungen ist. Ein Suchteffekt wie in *Wario Ware Touched!* gelingt aber nicht. Dazu sind die kleinen Aufgaben zu langatmig und eignen sich nur bedingt für ein Spielchen zwischendurch. Grafisch hat mich der Titel überrascht, denn die 3D-Grafik sieht richtig schmuck aus.



DUELL Wir spielen gegen Herrn Rochen Verstecken.



VON WEGEN MEINS Ihr flüchtet vor den gefräßigen Möwen.



FLUCHTHILFE Leider reagiert die Plastiktüte etwas träge.

TEST

FINDET NEMO ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Altron
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

- ⊕ Durchdachte Steuerung
- ⊕ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ⊖ Geringe Anzahl an Minispielen
- ⊖ Schwacher Sound

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Auf dem Weg zum Riff ist die Steuerung etwas träge, in den Minispielen hervorragend.

STEUERUNG 74%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	57%	55%	63%

Nemo feiert eine lustige Minispiel-Parade, **die leider viel zu schnell zu Ende ist.**

SpongeBob und seine Freunde

Durch dick und dünn!

Vier dicke Freunde sorgen für **dünnen Spielspaß!**

Von der Mattscheibe auf den Doppelschirm: Ein Quartett aus mehr oder weniger bekannten Fernsehhelden legt sich mit einem Gangster-Syndikat an, das die Welt zu zerstören droht. Doch die Bösewichte haben die Rechnung ohne SpongeBob, Jimmy Neutron, Danny Phantom und Timmy Turner gemacht: Jeder von ihnen kann sich einer besonderen Fähigkeit bemächtigen, die mit dem Touchscreen ausgelöst wird: Der Schwammkopf blubbert sich mit Seifenblasen an höher gelegene Stellen, Timmy verschanzt sich bei Bedarf hinter einem Busch, Danny kann durch Wände hindurchgehen und Jimmy erlangt dank seines Jetpacks kurzzeitig Flügel. Die bunte Cel-Shading-3D-Grafik sieht auf den ersten Blick gut aus, enttäuscht jedoch durch Ruckler und eine unsaubere Kameraführung. Zudem ist die Steuerung nicht immer präzise: Vor allem in Abschnitten, in denen es auf punktgenaue Absprünge ankommt, verfehlt ihr häufig die Plattform – das frustriert! Die Missionziele sind zudem sehr eintönig. Für Nickelodeon-Fans geeignet.

CHRISTOPH KRAUS

DSCHINN Per Touchscreen kann Danny Wände durchqueren.

JETPACK Schwebt mit der Kraft der zwei Düsen: Jimmy Neutron.

TEST

SPONGEBOB

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Climax
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Das Wechseln der Charaktere ist etwas umständlich. Außerdem ist die Kameraführung nur mäßig.

STEUERUNG 68%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	72%	–%	**55%**

Uninspirierte Baller-Hüpf-Mixtur vom Fließband. Wird leider schnell langweilig.

Kim Possible: Kimmunicator

Nichts ist unmöglich! Erst recht nicht für den Agentennachwuchs.

Jüngere Zocker und Disney-Fans kennen Kim Possible schon seit einiger Zeit, vor allem als agile Zeichentrick-Heldin. Die High-School-Cheerleader-James-Bond-Mischung hat in ihrem ersten DS-Abenteuer alle Hände voll zu tun, um den entführten Wade zu retten. In seitlich scrollenden Levels hopst man überwiegend durch recht karg und minimalistisch gestaltete Levels, die kaum Details bieten. Die Sounduntermalung ist leider genauso langweilig und nervt nach sehr kurzer Zeit. Bei Feindkontakt lässt Kim entweder die Fäuste sprechen oder sie setzt ein technisches Hilfsmittel, wie etwa Granaten, ein. Alle Gegenstände (Heilpaket, Dietrich, Greifhaken, Granaten) aktiviert man durch einen Druck auf den Touchscreen, der ansonsten recht spartanisch zum Einsatz kommt. Für geringfügige Abwechslung sorgt der Nacktmull Rufus, der in einigen Nebenauftritten hauptsächlich durch Luftschächte gescheucht wird. *Kim Possible: Kimmunicator* ist eindeutig ein Titel für die ganz junge Zielgruppe, die auch mit der Serie etwas anfangen kann.

UDO CRNJAK

BOSS-KAMPF Fans kennen die Oberbösewichte aus der Serie.

NACKEDEI Nacktmull Rufus hat ebenfalls genug zu tun.

TEST

KIM POSSIBLE K.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	A2M
Sprache:	Deutsch
Internet:	buenavistagames.go.com
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Kim lässt sich zwar etwas schwammig, aber überwiegend gut kontrollieren.

STEUERUNG 70%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
40%	50%	–%	**60%**

Durchschnittliche Jump&Run-Kost. **Für junge Kim-Possible-Fans** empfehlenswert.

Jamba™
www.jamba.de

Wir haben die original Real Music!

sms an 33333*
9222 (SFr 9,90)

LÖSCH LOGOS

WEG835 WEG836

TOPCHARTS

1	MUNDSTUHL - MECKERTASSEN	SING3790
2	THE BLACK EYED PEAS - PUMP IT	SING3791
3	SEEED - DING	SING3792
4	BOB SINCLAR - LOVE GENERATION	SING3793
5	SIDO & G-HOT - WAHLKAMPF	SING3794

FUNSOUNDS

ABHEBEN, ZIPFLKLATSCHER!	HIT2945
FLAMENCO-HUHN	HIT2946
FLIEGERALARM SIRENE	HIT2947
JUCKIGE MÄUSE	HIT2948
VERTRÄUMTER WECKRUF	HIT2949

EROTIKDOWNLOADS

Cute Girlfriends 2 Erotik1005

Handyluder Erotik1006

Big Boobs EROTIK1007

X-Poker EROTIK1008

X-Poker EROTIK1009

Kamasutra 69 EROTIK1010

Bowling XXX EROTIK1011

Hot Chix EROTIK1012

HANDYVIDEOS

Video1617

Video1618

VIDEO1619

VIDEO1620

VIDEO1621

VIDEO1622

VIDEO1623

VIDEO1624

VIDEO1625

VIDEO1626

VIDEO1627

VIDEO1628

VIDEOKLINGELTÖNE

Mundstuhl Meckertassen VIDEO1610 1

Seeed Ding Video1611 2

US 5 Come B. To Me Baby Video1612 3

Flipsyde Ft. T.A.T.U. Happy Birthday Video1613 4

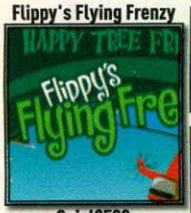
50 Cent Hustler´s Ambition VIDEO1614 5

B-Tight/Tony D./G-Hot Aggro Berlin Zeit Video1615 6

Side/G-Hot Wahlkampf Video1616 7

HANDYSPIELE

Flippy's Flying Frenzy



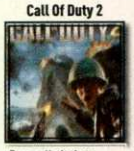
Spiel2500

Fliege mit Flippy in seinem Hubschrauber durch den Wald und nimm so viele tödliche Hindernisse wie nur möglich mit.

Sexy Pool

Erwecke deine tiefsten Phantasien zum Leben
Spiel2501

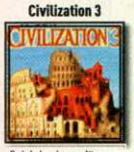
Call Of Duty 2


Das realistischste Weltkriegsspiel für dein Handy
Spiel2502

Racing Fever GT

Absoluter Rennwahnsinn - fantastisch neu in 3D
Spiel2503

Civilization 3



Spiel das legendäre Strategiespiel auf dem Handy
Spiel2504

Sudoku

Sudoku Garden: Der beste Ein-Daumen-Puzzle-Zeitvertreib
Spiel2505

SOFTWARE

Handy-Uhr Death

Handy3615

Düstere Death-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven

Handy-Uhr Hearts

Handy3616

Deine Love-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven

Handy-Uhr Fußball

Handy3617

Hol dir deine persönliche Fußball-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven

SMS Kompressor

Handy3618

Lade Dir den TriMS - SMS Kompressor auf Dein Handy und versende eine einzige SMS mit bis zu 500 Zeichen in Form einer einzigen ganz normalen SMS bei gleichem Preis.

ANIMIERTEFARBLOGOS

MOBIL6545

MOBIL6546

MOBIL6547

MOBIL6548

MOBIL6549

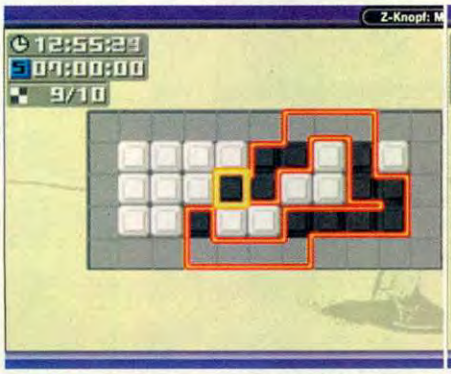
MOBIL6550

HANDYTHEMEN

FARBIGELOGOS

2 Töne, 3 Grafiken, 1 Spiel/Software als Guthaben im Jamba! Club Sparabo für nur € 4,99/Monat, zzgl. 1 SMS/Produkt (+ Transport). Es gelten die gültigen Transportkosten (WAP, GPRS) deines Mobilfunkanbieters. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. € 5/Produkt. Guthabennutzung: SMS (Bestellwort: „Liste"), www.nzone.de oder wap.jamba.de. Jederzeit Kündigung: STOPCLUB an 33333 (€ 0,20/SMS). Hilfe? 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Handytypen & AGB: www.nzone.de. Mindestalter 16 Jahre.

Real Music/Fun Sounds Handyinfo: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: 3230, 3660, 6260, 6681, 7610, 7650, N-Gage(QD) **Farblogos Handyinfo:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65 **Animierte Farblogos Handyinfo:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i **Themen Handyinfo:** Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i, T610 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 6230, 6681, 7650, N-Gage (QD); Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Erotik Downloads Handyinfo:** Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Videos Handyinfo:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800 **Software Handyinfo:** Motorola: C650, E1000; Nokia: 3220, 5100, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720; Sharp: GX30, TM200; Siemens: C65, S65; Sony Ericsson: K300i; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**



SO GEHT'S Route zeichnen, Steine drehen, fertig.

SPIEL AUF ZEIT Puzzelt so schnell wie möglich.

PERFEKT Alle Linien verschwinden.

Polarium Advance

Auch auf dem GBA eine **fesselnde Knobelei?**

Gleich zu Beginn der DS-Ära vereinte *Polarium* alle Puzzlefreunde vor dem Touchscreen. Knapp ein Jahr später schlägt das einfache und süchtig machende Spielkonzept jetzt auf dem GBA ein! „Aber der hat doch gar keinen Touchscreen!", werden die meisten jetzt denken. Stimmt, trotzdem funktioniert das Konzept auch hier.

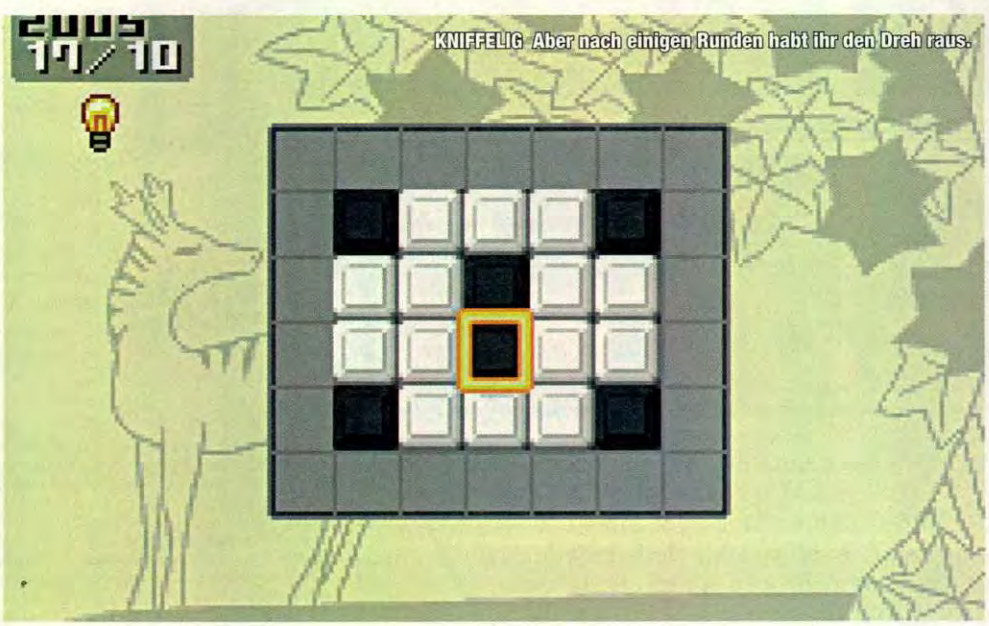
NEUE STEINE BRAUCHT DAS LAND

Für alle Neulinge noch mal kurz zur Erklärung: Auf dem Bildschirm seht ihr schwarze und weiße Klötzchen. Mit einem Klick auf die A-Taste markiert ihr mehrere Steine durch eine Route und wendet sie anschließend, sodass sie die Farbe wechseln. Sind alle Steine in einer waagerechten Reihe gleichfarbig, verschwindet diese. Allerdings habt ihr jeweils nur einen einzigen Versuch, um den kompletten Satz Bausteine abzuräumen, denn die Klötze fallen hier nicht wie bei der DS-Version von oben auf den Bildschirm, sondern ihr bekommt 365 Felder vorgegeben. Dies geschieht ähnlich wie im Puzzle-Modus auf dem DS. Dafür gibt es einige neue Steine: Blockade-Steine, an denen ihr nicht vorbeikommt, Multi-Steine, die wahlweise schwarz oder weiß sind, sowie gestapelte Steine: Verschwindet zum Beispiel der schwarze untere Stein, so fällt der weiße von oben nach. Besonders diese Form sorgt für rauchende Köpfe.

BITTERER NACHGESCHMACK

Auf den ersten Blick war ich etwas enttäuscht, denn Nintendo hat den Endlos- und Mehrspielermodus entfernt. Auf den zweiten Blick ist das durchaus sinnvoll, denn die Steuerung mit dem Pad ist langsamer als per Stylus. Dieses Manko versucht Nintendo mit neuen Steinchen zu kompensieren, schafft dies aber nur bedingt. Eine kurzweilige Knobelei, die in der abgespeckten Fassung etwas Spielspaß lassen muss.

SASCHA DOWIDAT



KNIFFELIG Aber nach einigen Runden habt ihr den Dreh raus.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat sieht nur noch schwarz-weiß.

Nintendo hat das Konzept so gut wie möglich auf den GBA übertragen. Puzzles gibt es in genügender Anzahl, sodass es einige Zeit dauern dürfte, bis ihr alle gelöst habt. Aber selbst dann könnt ihr euch noch eigene Puzzles ausdenken. Ein rundherum gelungener Tüftler, der aber nicht die Klasse des DS-Titels erreicht! Schade, dass ein Zweispielermodus fehlt, den ich in der DS-Fassung sehr geschätzt habe.

TEST

POLARIUM ADVANCE

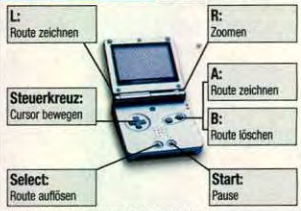
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **7. April**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Geniales Spielkonzept
- ⊕ Einige neue Klötzchen
- ⊕ Gute Steuerung
- ⊖ Einige Modi wurden entfernt

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**



Obwohl der GBA keinen Touchscreen besitzt, ist es gelungen, die Steuerung problemlos zu portieren!

STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
45%	64%	–%	**83%**

Abgespeckte Fassung des DS-Klassikers mit zahlreichen neuen Steinchen!

Monster Trucks & Quad Desert Fury

Sensation – Handygames jetzt erstmals auf Modul!

Fabian, jetzt ist Schluss, ich streike und weigere mich ab sofort, solche Machwerke zu testen. Ein Doppelpack mit Rennspielen ist grundsätzlich eine tolle Idee. Wenn die Qualität der Titel aber nicht mal das Niveau einfacher Mobile-Spiele erreicht, hört der Spaß auf. Man düst mit Quads oder Monster-Trucks über detailarme Pisten, die Landschaft zuckelt im Schneckentempo an einem vorbei und wer schon immer mal große Pixel sehen wollte, hat hier Gelegenheit dazu. Auf dem Quad verliert man ständig die Orientierung, während bei den Monster-Trucks wenigstens die Fahrphysik stimmt. Damit die Folter möglichst lange dauert, dürft ihr im Challenge- bzw. Caree-Modus mehrere Rennen hintereinander bestreiten. Der Sound düdelt lieblos vor sich hin und würde nicht mal als Klingelton Karriere machen. Belanglose Rennspiel-Karambolagen zum Budgetpreis - nur für Masochisten!

SASCHA DOWIDAT

FOLTER Ihr müsstet diese Ruckelorgie erst mal in Bewegung erleben!

FASSUNGSLOS In der Wüste fallen wenigstens die fehlenden Details nicht auf.

TEST

MONSTER TRUCKS ...

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Majesco
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 20,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Monster-Trucks lassen sich prima steuern – mehr als Rechts und Links gibt's ja auch nicht.

STEUERUNG 76%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
34%	41%	–%	36%

Da hört der Spaß endgültig auf – günstige Rennspielgurken im Doppelpack!

Disneys Himmel und Huhn

Hühnerbrust, garniert mit allerhand Gameplay-Zutaten!

Mangelnde Abwechslung kann man der portablen Version des Disney-Renderfilms nicht vorwerfen: Ihr steuert Hühnchen Junior, Commander Ace und Luigi Forello durch gelungene Jump&Run-Abschnitte, gute Shooter-Levels, witzige Völkerballturniere und langweilige Rennpassagen. So wehrt ihr euch als Federvieh mit einem Jo-Jo gegen sensationslüsterne Paparazzi oder manövriert Luigi in seinem Aquarium über Plattformen hinweg. Das Spiel richtet sich mit seinen liebevoll animierten Charakteren und dem einsteigerfreundlichen Gameplay an junge Spieler, die sicher auch gegen den niedrigen Schwierigkeitsgrad nichts einzuwenden haben. Sämtliche Abschnitte dürfen separat angewählt werden, damit ihr euch auf die Suche nach verstreuten Eicheln machen könnt. Mit diesen erweitert ihr die Energieleiste eurer Protagonisten, kauft neue Klamotten oder stockt euren Fuhrpark auf. Wenig Neues und die schlechte Boliden-Steuerung verhindern eine höhere Wertung.

CHRISTOPH KRAUS

DREHWURM ... und schon hat Hühnchen eine Plattform geschaffen! Wer braucht da noch Schraubendreher?

STOCKENDER VERKEHR Die Rennsequenzen steuern sich mit ihrem langsamen Spieltempo zu träge.

TEST

HIMMEL UND HUHN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Avalanche Software
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **buenavistagames.go.com**

Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Abgesehen von den trägen Rennspielpassagen lassen sich die einzelnen Abschnitte gut steuern.

STEUERUNG 74%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	72%	–%	69%

Das Broiler-Abenteuer ist abwechslungsreich, **strotzt aber nicht vor Innovationen!**

Golden Nugget Casino & Texas Hold 'em Poker

Unterwegs dürft ihr jetzt **jede Menge Kohle** verprassen!

Das Doppelpack für alle Glücksspiel-Fans! Wer sich einer gepflegten Runde *Poker* inklusive Karriere-Modus widmen möchte, greift zu *Texas Hold 'em Poker*, wird sich aber über das für deutsche Verhältnisse seltsame Spielkonzept wundern. Etwas mehr Atmosphäre hätte der Kartenklopperei gut gestanden, genau wie *Golden Nugget Casino*. Im Gegenzug stimmt aber der Umfang. Bei *Blackjack*, *Craps*, *Roulette* oder Slotautomaten und Videopoker-Geräten verprasst ihr euer Spielgeld. Für den kurzen Zeitvertreib nicht zuletzt dank des günstigen Preises einen Blick wert. **(sd)**

LANGWEILIG Flair und Atmosphäre sind Mangelware.

TEST
GOLDEN NUGGET ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Majesco
Speichern:	Passwort/Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 20,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

An die Bedienung der einzelnen Automaten müsst ihr euch kurz gewöhnen.

STEUERUNG 72%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
37%	64%	–%	48%

Umfangreiche Glücksspiele-Sammlung ohne Flair und Herausforderungen!

3 in 1: Darts / Ball-a-Ball / Shuffle Bowl

Wie auf der Kirmes, nur leider gibt es keine Teddybären zu gewinnen!

Betretet Majesco's Rec Room und versucht euch in drei verschiedenen Freizeitsportarten. Wie beim *Darts* in der Kneipe gebt ihr alleine oder zu zweit beim Cricket, 501 oder dem eher exotischen Baseball alles. *Shuffle Bowl* ist eine Mischung aus Bowling und dem bekannten Scheibensport-Shuffle, während *Roll-a-Ball* an die Kirmes erinnert. Hier kugelt ihr einen Ball möglichst geschickt in verschiedene Röhren. Egal was ihr spielt, die Steuerung ist dabei immer gleich: Mit einem Druck auf den A-Knopf bestimmt ihr Kraft und Genauigkeit – auf Dauer eintönig und ziemlich öde! **(sd)**

BULL'S EYE Solche Würfe sind verdammt schwierig.

TEST
3 IN 1: DARTS ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Majesco
Speichern:	–
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 20,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Einfaches Interface, das für alle drei Spiele gleich und nicht sonderlich anspruchsvoll ist!

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
40%	54%	50%	50%

Günstiger Freizeitsport für zwischendurch, aber ohne Spieltiefe!

Looney Tunes Doublepack Dizzy Driving & Acme Antics

Meeep, meeep, mein Name ist Hase – oder so ähnlich!

Die Helden meiner Jugend sind zurück: In *Dizzy Driving* rast ihr mit Bugs Bunny und Duffy Duck, Sylvester, Tweety und Co. aus der Vogelperspektive um die Wette. Verschiedene Extras wie Beschleuniger bringen Abwechslung ins Renngeschehen. Die Comic-Raserei erinnert stark an den Klassiker *Micro Machines*. In *Acme Antics* tragen Road Runner und Cool Coyote eine alte Fehde aus: Wer rast schneller durch die karge Wüste? Dahinter versteckt sich ein simples Rennspiel, bei dem ihr mit Road Runner versucht, dem fiesen Coyoten zu entkommen – einfach und belanglos! **(sd)**

CARTOONRASEREI Tweety und Sylvester geben Gas.

TEST
LOONEY TUNES ...

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Majesco
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 20,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Da gibt's nichts zu meckern. Besonders Dizzy Driving steuert sich klasse und intuitiv.

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	56%	–%	60%

Die Raserei der Tunes macht Laune, während Road Runner enttäuscht!

Cartoon Network Block Party & Speedway

Yeah, Baby, was hältst du von meinen Minispielen?

Party-Klon mit Jonny Bravo, Cow & Chicken, Corage, Eddy und Konsorten. Mit bis zu vier Spielern wird abwechselnd gewürfelt und einfallslose Minispiele absolviert, in denen ihr z. B. eure Freunde beim Versteckspiel sucht. Leider fehlt der Humor der Sendungen hier gänzlich. *Cartoon Network Speedway* nimmt *Mario Kart* zum Vorbild und lässt die Charaktere munter um die Wette rasen. Eine schlechte Kopie zweier guter Spielkonzepte, deren mangelnde Qualität auch durch die Charaktere nicht wettgemacht wird. Schade, das Potenzial wäre durchaus vorhanden! **(sd)**

PRÄSENTATION Schön schräg, aber der Humor fehlt.

TEST
CARTOON NETWORK ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Majesco
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1-4	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 20,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Einfache und gute Steuerung, die keinerlei Probleme bereitet und leicht von der Hand geht.

STEUERUNG 77%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
61%	45%	55%	49%

Klone im Doppelpack, die in keiner Weise die Qualität der Vorbilder erreichen!

Prämien-Highlights!

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann sein kostenloses Dankeschön aus diesen **sechs genialen Prämien** wählen.

Odama (GC)
Das innovative Videospiel verbindet Tempo und Action des klassischen *Pinball* mit der Spannung und den Finessen von Abenteuer- und Strategiespielen.
Prämien-Nr.:
002961

Ice Age 2 (GC)
Schwimme und plantsche durch das Abenteuer des neuen Films und hilf deinen Freunden, um der größten Flut der Urgeschichte zu entkommen.
Prämien-Nr.:
002959

Sonic Riders (GC)
Schnell, dynamisch, knallbunt: Dank brandneuer Grafik-Engine ist *Sonic Riders* das wohl schnellste *Sonic* aller Zeiten. Ist es zu schnell, bist du zu schwach!
Prämien-Nr.:
002958

Mario Party 7 (GC)
Die größte GC-Fete aller Zeiten: Acht Spieler gleichzeitig können sich in mehr als achtzig nagelneuen Minigames witzige Wettkämpfe liefern. Inkl. GC-Mikrofon.
Prämien-Nr.:
002867

Die Chroniken von Narnia – Der König von Narnia (GC)
Nutze deine Fähigkeiten, um die Weiße Hexe zu besiegen und Narnia vom ewigen Winter zu befreien.
Prämien-Nr.:
002960

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006 (GC)
DAS Spiel zum Sportereignis des Jahres. Erlebt die Emotionen, die Leidenschaft und die sportliche Rivalität der Mannschaften.
Prämien-Nr.:
002957

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 74,40/24 Ausgaben (= € 3,10/Ausg.); Ausland € 98,40/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

PN 24 23

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in D ca. 6 bis 8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeit nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. ÜBRIGENS: Sie müssen selbst kein Abonnent sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Großes DS-Dilemma

Die DS- und DS-Lite-Lieferengpässe, mit denen Nintendo im Moment zu kämpfen hat, sind in vielerlei Hinsicht zu einer äußerst unangenehmen Sache geworden. Es ist für die Konsumenten sehr irritierend, wenn die geschaffene Nachfrage nach einem Produkt vonseiten des Herstellers nicht gedeckt werden kann. Aber auch die Mitarbeiter der Geschäfte erleben deshalb täglich unangenehme Situationen: Sie müssen sich laufend bei der Kundschaft entschuldigen und die angespannten Nintendo-Fans vertrösten. Viele holen sich nach Wochen des vergeblichen Wartens sogar ersatzweise die PSP. Nintendo hat die Popularität des DS während der Weihnachtssaison deutlich falsch eingeschätzt und muss nun, durch die Produktionsumstellung zugunsten des DS Lite, mit zusätzlichen Lieferengpässen rechnen.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Super Mario Strikers
2 Baten Kaitos II
3 Mario Party 7
4 Naruto 4
5 SD Gundam Gashapon Wars

NINTENDO DS

1 Animal Crossing DS
2 More DS Brain Training
3 English DS Training
4 DS Brain Training
5 Children of Mana

GAME BOY ADVANCE

1 Kingdom Hearts CoM Ultimate Hits
2 Pokémon Mysterious Dungeon
3 Famicom Mini: Super Mario Bros.
4 Yu-Gi-Oh! D. M. Expert 2006
5 Mother 1 + 2 Value Selection

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Nintendo DS Lite Launch

Warren Harrod hatte die schwierige Mission, ein Exemplar des Nintendo DS Lite Ice Blue für die N-ZONE-Redaktion zu ergattern. Hier lest ihr seinen Erlebnisbericht.

Mein Name ist: Harrod, Warren Harrod. Mein Beruf: Japan-Korrespondent der N-ZONE. Meine Mission: Beschaffung eines DS Lite. Der Ort: Yodobashi Camera Umeda in Osaka. Die Zeit: Freitag, der 10. März, und Samstag, der 11. März.

Mit großer Sorge habe ich am Freitagabend die Situation am Einsatzort inspiziert. Kurz nachdem der Laden um 22:00 Uhr seine Pforten schloss, kamen die ersten Neukunden, um sich anzustellen – bis Mitternacht waren es schon mehrere hundert Personen. Die Menschenmenge hörte einfach nicht auf zu wachsen. Bis 5:00 Uhr am Samstagmorgen waren es über 1.500 Leute, die auf die Öffnung des Geschäftes warteten. „Was treibt so viele Menschen zu einer so unchristlichen Zeit auf die Straße, um sich eine Konsole zu kaufen?", dachte ich mir, als ich mich um 5:30 Uhr in die Masse der Wartenden einreihte. Wie eine Schlange wickelten sich die Wartenden um den gesamten Block, umschwirrt von vielen „Langschläfern", die eilig versuchten, das Ende der Warteschlange zu erreichen. Der Grund für ihre Eile waren spezielle Nummerntickets, die von Mitarbeitern des Geschäftes an die Wartenden verteilt wurden. Hielt man eine Num-

TYPISCH JAPANISCH Am 11. März waren Warteschlangen ein häufig anzutreffendes Phänomen.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ HAUSFRAUENHERZEN SCHLAGEN FÜR DS In der japanischen Hausfrauenzeitschrift *Living Newspaper* (Auflage über 9 Mio.) haben die Leserinnen dem DS-Titel *DS Brain Training* die Bronze-Auszeichnung in der Kategorie „Nützliche Produkte für Hausfrauen" verliehen. **+++ ZELDA-T-SHIRTS** In Verbindung mit dem 20. Geburtstag von *Zelda* startet „The King of Games" den Verkauf von *Zelda*-Shirts, die mit zufällig ausgewählten Motiven der Serie bedruckt werden. Die Käufer haben keinen Einfluss auf die Wahl des Motivs und müssen sich überraschen lassen. **+++ SPEZIELLER DORAEMON-DS** Begleitend zum neuen *Doraemon*-Film und der DS-Umsetzung aus dem Hause SEGA, wird Nintendo 100 Nintendo-DS-Konsolen im speziellen *Doraemon*-Design unter allen Käufern des Spiels

ENDLICH ERLÖST Obwohl viele Shops Nummern ziehen ließen, dauerte die Warenausgabe oft mehrere Stunden.

mer in der Hand, durfte man sich auch über einen Nintendo DS Lite freuen. Ich blickte auf meinen Zettel: 1831. Puh, das war knapp. Mit Megaphonen bewaffnet, sprachen einige Mitarbeiter von Yodobashi Camera Umeda die Hiobsbotschaft aus, die keiner hören wollte: „Alle Tickets sind verteilt. Diejenigen, die keines bekommen haben, möchten aus der Warteschlange heraustreten." Verzweifelt stritten einige Menschen mit den Mitarbeitern, weil der DS Lite noch vor Öffnung des Ladens ausverkauft war. Andere wiederum blieben wie paralysiert in der Warteschlange stehen und wollten trotzdem ihr Glück versuchen. Ich hielt meine Nummer mit festem Griff, bis schließlich um 6:30 Uhr Yodobashi Camera Umeda die Pforten öffnete – eine halbe Stunde vor der geplanten Zeit (7:00 Uhr) und dreieinhalb Stunden vor der regulären Öffnungszeit (10:00 Uhr). Vorbei an enttäuschten Käufern, die vergeblich versuchten, Mitarbeiter mit einer Flut von Argumenten davon zu überzeugen, ihnen doch noch einen DS Lite zu verkaufen, betrat ich schließlich das Geschäft um 8:30 Uhr. Erleichtert ging ich in den fünften Stock und kam meinem Ziel immer näher. Mit einer unvorstellbar großen Erleichterung gab ich dem Mitarbeiter meinen Zettel. In seinen Augen konnte ich eine Mischung aus Anerkennung, Mitleid und Unverständnis sehen. Mir war es völlig egal, was dieser Typ dachte, ich hatte einen Nintendo DS Lite, nur das zählte.

WARREN HARROD/UDO CRNJAK

OHNE FLEISS KEIN PREIS Viele Nintendo-Fans haben es sich schon mitten in der Nacht „bequem" gemacht.

verlosen. +++ **VERSTECKTE MISSION** Japanische Filmfans, die sich ein Advance-Ticket für den neuen *Pokémon Ranger*-Animefilm kaufen, erhalten ein spezielles W-Mission-Ticket, mit dem sie eine versteckte Mission bei *Pokémon Ranger* freischalten können. Als Belohnung winkt das Ei eines brandneuen, legendären Pokémons: Manaphy. +++ **BRAVE STORY FÜR DS** Bandai hat bekannt gegeben, einen DS-Titel – basierend auf dem Anime *Brave Story*, der im Sommer in Japan in die Kinos kommt – zu veröffentlichen. +++ **MOTHER 3 KOMMT** Vor sieben Jahren wurde *Mother 3* angekündigt und am 20. April ist es nun so weit. Dann können RPG-Fans in die anspruchsvolle RPG-Welt eintauchen, die grafisch einen Pop-Art-ähnlichen Touch hat. +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Bewegung im Startfeld

Der Frischezustand der GameCube-Spielelandschaft lässt sich eigentlich nur noch als komatös bezeichnen. Viele Third-Party-Publisher haben den Würfel mehr oder weniger aufgegeben. Derweil kitzelt das Umbruchjahr 2006 mit dem Rennen an der Next-Gen-Front unsere Nerven. Microsoft, monatelang unter Xbox-360-Lieferproblemen leidend, pumpte Ende März erhöhte Kontingente der Konsole in den US-Einzelhandel, für die es nun endlich auch ein paar aufregende Spiele gibt. Gleichzeitig zuckte Sony und rückte von dem utopischen „Frühjahr 2006"-Erscheinungstermin für die PS3 ab. November soll es jetzt werden, dann aber weltweit und nicht nur in Japan, wenn bis dahin nicht weitere Blu-Ray-Laufwerkskrisen als Ausrede gebraucht werden. Bei Nintendo dürfte man indes über die Aussicht entzückt sein, mit der Revolution doch nicht als einsamer Markteinführungs-Letzter dem Mitbewerberfeld hinterherzuhinken. Sofern man Sonys mutmaßlich teures Hightech-Monster überhaupt noch als direkten Konkurrenten sieht. Aber, so sprach Meister Miyamoto: „Jede Bekanntmachung zur PS3 wird Nintendo beeinflussen." Schlechte Nachrichten vom Mitbewerb dürften dem Underdog beim Buhlen um die Gunst der Third-Party-Anbieter kaum schaden.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Super Mario Strikers
2 Mario Kart: Double Dash!!
3 Mario Party 7
4 Super Smash Bros. Melee
5 LEGO Star Wars

NINTENDO DS

1 Mario Kart DS
2 Animal Crossing: Wild World
3 Nintendogs: Dachshund & Friends
4 Mario & Luigi: Partners in Time
5 Nintendogs: Chihuahua & Friends

GAME BOY ADVANCE

1 Yu-Gi-Oh! Duel Academy
2 Pokémon Emerald
3 Super Mario Bros. 3
4 Donkey Kong Country 3
5 Final Fantasy IV Advance

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Narnia ..... 2. März

Erscheint demnächst
Odama ..... 13. April
Jikkyou Powerful Major League ..... 11. Mai
2006 FIFA World Cup ..... 18. Mai
Radirgy Generic ..... 25. Mai
Zelda: Twilight Princess 2006

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Doraemon ..... 2. März
Children of Mana ..... 2. März
Far East of Eden 2 ..... 9. März
My Battle Machine ..... 16. März
Sergeant Keroro ..... 16. März
Cooking Mama ..... 23. März
Deep Labyrinth ..... 23. März
Monster Bomber ..... 23. März
Pokémon Ranger ..... 23. März
Ys Strategy ..... 23. März
Style Book ..... 23. März
Contact ..... 30. März
Xenosaga 1 & 2 ..... 30. März
IQ Teacher DS ..... 30. März
MAR ..... 30. März

Erscheint demnächst
Tenchu Dark Shadow ..... 6. April
Touch Detective ..... 13. April
Tales of Tempest ..... 13. April
Legend of Starfy ..... 13. April
Zoo Tycoon ..... 20. April
Tsubasa Chronicles Vol.2 ..... 20. April
My Battle Machine ..... 27. April
Naruto 4 DS ..... 27. April
New Super Mario Brothers ..... Mai

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
The Laws of Ueki ..... 2. März
Yggdra Union ..... 23. März

Erscheint demnächst
Eye Shield 21 ..... 6. April
Mother 3 ..... 20. April
2006 FIFA World Cup ..... 18. Mai

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Naruto: Clash of Ninja ..... 7. März
Ice Age 2: The Meltdown ..... 14. März
Kao the Kangaroo Round 2 ..... 21. März
Harvest Moon: Magical Melody ..... 28. März

Erscheint demnächst
Odama ..... 10. April
Major League Baseball 2K6 ..... 24. April
Rampage Total Destruction ..... 24. April
One Piece: Pirates' Carnival ..... 25. April
Teen Titans ..... 1. Mai
Over the Hedge ..... 9. Mai
X-Men III ..... 16. Mai

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Pokémon Trozei ..... 6. März
Worms: Open Warfare ..... 13. März
Ice Age 2: The Meltdown ..... 14. März
Top Gun ..... 14. März
Tetris DS ..... 20. März
Metroid Prime Hunters ..... 22. März
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal ..... 21. März
Guilty Gear: Dust Strickers ..... 3. April
Top Spin 2 ..... 3. April

Erscheint demnächst
Brain Age ..... 16. April
Big Brain Academy ..... 16. April
Lost Magic ..... 18. April
Top Gun ..... 18. April
FIFA World Cup 2006 ..... 24. April
NEW Super Mario Bros. ..... 6. Mai
Over the Hedge ..... 9. Mai
X-Men III ..... 16. Mai
Scurge Hive ..... 1. Juni
Mech Assault: Shadow War ..... 1. Juni
Ultimate Card-Games ..... 1. Juni

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Ultimate Pocket Games ..... 1. März
Tales of Phantasia ..... 7. März
Naruto: Ninja Council ..... 7. März
Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters ..... 15. März
Ice Age 2: The Meltdown ..... 15. März
Catz ..... 22. März
Top Spin 2 ..... 3. April
Dragon Ball Advanced Adventure ..... 3. April
The Wild ..... 4. April

Erscheint demnächst
Cabbage Patch Kids ..... 11. April
Dr. Sudoku ..... 18. April
FIFA World Cup 2006 ..... 24. April
Over the Hedge ..... 9. Mai
X-Men III ..... 16. Mai
Juka and the Monophonic Menace ..... 1. Juni
Scurge Hive ..... 1. Juni
Super Robot Taisen ..... 27. Juni

Die neue Touch-Generation

GESCHICKLICHKEIT **Die neue DS-Software-Welle beseitigt Berührungsängste.**

Die erste Welle der Touch-Generation-Spiele wie *Nintendogs* oder *DS Brain Training* übertrafen alle Erwartungen und avancierten schnell zu den ultimativen Kassenschlagern. Für das weitere Jahr 2006 ist die zweite Generation angekündigt, die das kommerzielle Erbe weiterführen soll.

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp

Speaking! DS Cooking Navi

Diese Software hat eine große Bandbreite an einfachen und komplexeren Rezepten zu bieten. Man kann *Speaking! DS Cooking Navi* wie ein normales Kochbuch verwenden. Alternativ dazu kann man seine Suche auf Rezepte beschränken, die sich mit bestimmten Zutaten zubereiten lassen. Da man beim Kochen selten eine Hand freihat, verfügt der Titel über Sprachsteuerung. **(uc)**

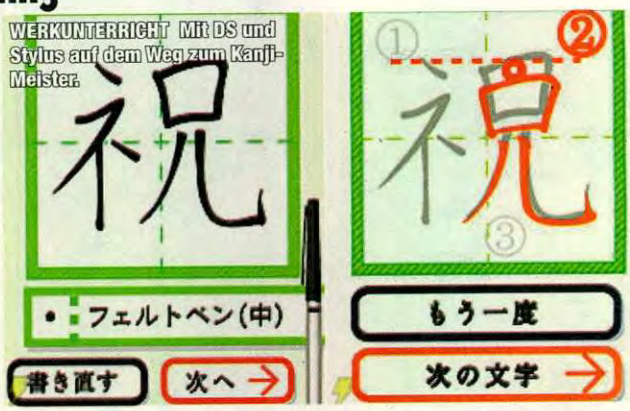
Termin: 2006 (Japan)

MODERNES KOCHEN Das gute alte Kochbuch hat dank DS ausgesorgt.

Beautiful Kanji Training

Die chinesische Zeichenkunst Kanji ist selbst für viele Asiaten schwierig zu beherrschen. Mit *Beautiful Kanji Training* und einem Nintendo DS kann man künftig seine zeichnerischen Fähigkeiten schulen. Die Software analysiert die mit dem Stylus ausgeführten Pinselstriche und gibt dann nützliche Tipps, wie man seine Kanji-Zeichnungen weiter verbessern kann. **(uc)**

Termin: April (Japan)



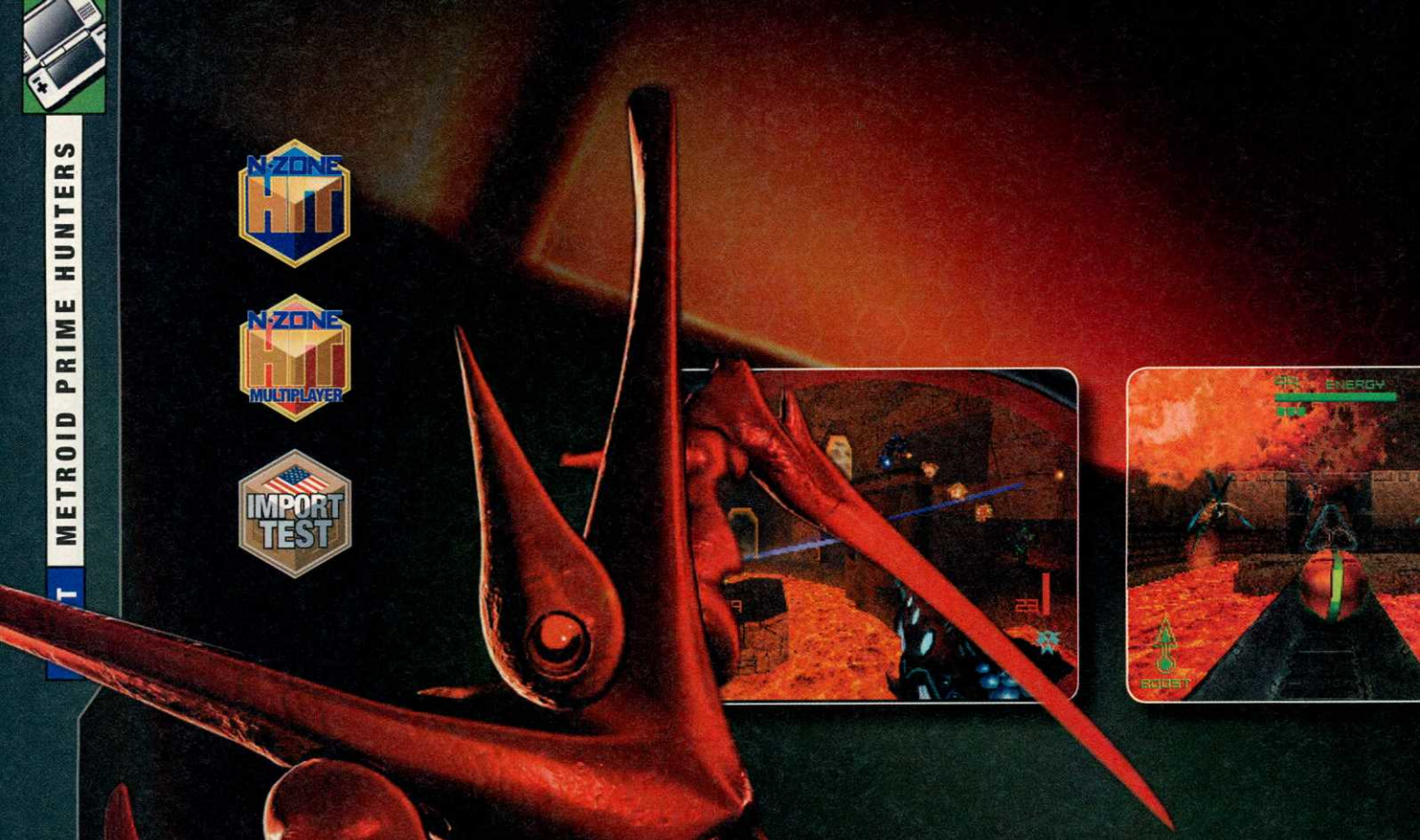
WERKUNTERRICHT Mit DS und Stylus auf dem Weg zum Kanji-Meister.

Point And Speak Phrase Book DS

Mit dieser Software bekommt der DS-Benutzer ein Kommunikations-Tool, das ihm bei der Kommunikation mit fremdsprachigen Menschen hilft. Man tippt mit dem Stylus auf ein Wort oder eine Satzkonstruktion, um so einem Fremden zu zeigen, was man sagen möchte. Im Moment sind fünf Versionen geplant: thailändisch, koreanisch, chinesisch, deutsch und amerikanisch.

Termin: April (Japan)

WIE BITTE? Das virtuelle Wörterbuch soll Verständigungsprobleme aus der Welt schaffen.



Metroid

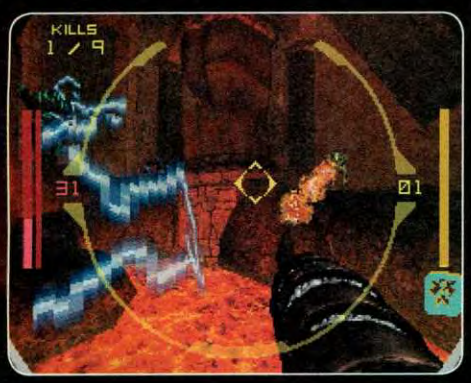
Einfach phänomenal!

NSTs Serien-Erstkontakt ist schlichtweg das beste DS-Spiel überhaupt.

Viele Titel haben den Nintendo DS von seinen ersten Lebensstunden an begleitet. Allerdings hat kaum ein anderes Spiel im Vorfeld so vollmundige Versprechen gemacht, wirklich jedes Hardware-Feature des innovativen Handhelds so vorbildlich zu nutzen, wie NSTs Erstberührung mit einer der erfolgreichsten Nintendo-Serien: *Metroid Prime Hunters*. Jetzt ist das heiße Eisen endlich fertig geschmiedet und in den USA auf den Markt gekommen. Klar, dass wir für die Chance, einen Importtest von diesem Kracher zu machen, alle Hebel in Bewegung setzen. Nach ein paar zittrigen Tagen voller Ungewissheit sowie einer harten Nacht- und Tagschicht war die Testphase schließlich vorbei. Unser Urteil: *Metroid Prime Hunters* ist das beste Spiel, das man für den Nintendo DS kriegen kann.

DIE SUPERLATIVE BEGINNT

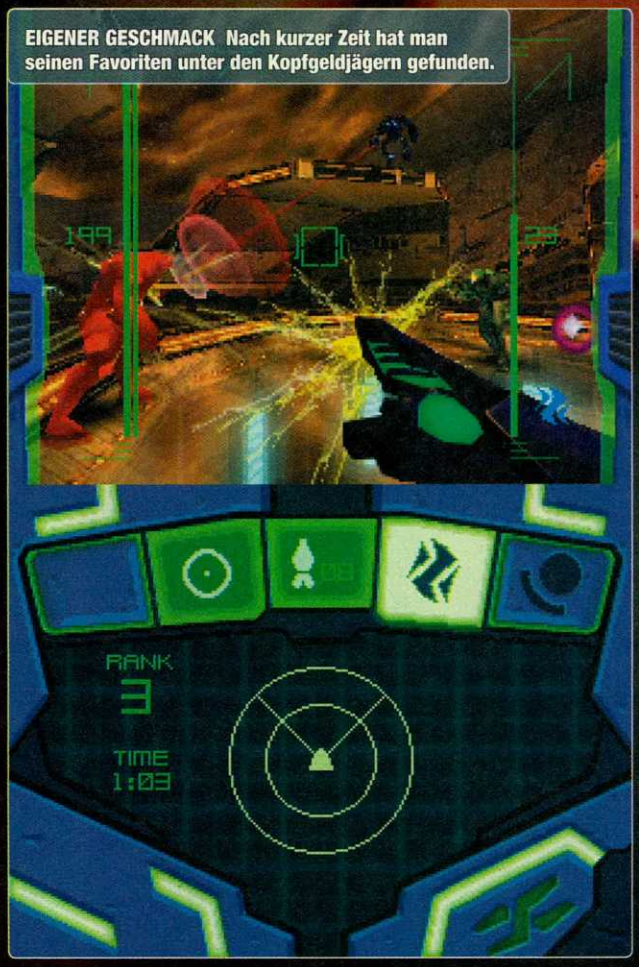
Auslöser für die zwischen *Metroid Prime* und *Metroid Prime 2: Echoes* angesiedelten Ereignisse ist eine neurale Nachricht, die aus einer entlegenen Region der Tetragalaxie stammt



METROID-PRIME-FEELING SATT **Auf diesen Screenshots ist ansatzweise die grandiose Action-Bandbreite dieses Titels zu erkennen: harte Mehrspieler-Action und facettenreicher Story-Modus.**

Prime

und von der „Ultimativen Macht" handelt. Samus Aran wird beauftragt, die Bedeutung der mysteriösen Nachricht festzustellen und eine potenzielle Gefahr durch diese „Ultimative Macht" auszuschließen. Während ihrer Mission im Alimbic Cluster geht sie immer neuen Hinweisen nach, die unter anderem einen Zusammenhang zwischen der „Ultimativen Macht" und so genannten Oktolith-Kristallen andeuten. Mit diesen kommt Samus am Ende eines jeden Levels in Berührung, nachdem sie einen sehr kreativ gestalteten und äußerst wehrhaften Endgegner erledigt hat. Im späteren Verlauf erfordern diese fiesen Brocken viel Geschick und eine ausgeklügelte Kampfstrategie. Nicht minder anspruchsvoll sind die eingestreuten Duelle gegen andere Kopfgeldjäger, die ebenfalls nach der „Ultimativen Macht" suchen. Jeder dieser besonders unangenehmen Gegner nutzt seinerseits eine Angriffsstrategie, die entscheidend von seiner Bewaffnung und der Kampfumgebung abhängt. Der Weg zu diesen besonderen Herausforderungen ist allerdings mit Hindernissen ganz anderer Art gespickt. Knifflige Sprung- oder Morphball-Passagen sind nur durch vorsichtigen und koordinierten Stylus- und Digikreuz-Einsatz überwindbar. Der Einfallsreichtum und Anspruch dieser Geschicklichkeitsprüfungen ist deutlich von den GameCube-Teilen inspiriert, was aufgrund des hervorragenden Designs (mehrere Ebenen und gleichzeitige Perspektivwechsel) als Lob zu verstehen ist. Manche Teile der Levels bleiben zunächst aber verschlossen. Ähnlich wie in *Metroid Prime* oder seinem Nachfolger lassen sich farblich markierte Türen und Laserbarrieren erst durch den Einsatz eines alternativen Waffensystems öffnen. Welche genau erforderlich sind, verrät entweder der Scan-Visor, der auch sonst in den Levels häufig eingesetzt wird, um an Hintergrundinformationen zu kommen, oder ein Blick auf die Karte. Mit dieser vorbildlich zu handhabenden Orientierungshilfe haben Kenner der beiden GameCube-Abenteuer bereits ausgiebig Bekanntschaft gemacht.



EIGENER GESCHMACK Nach kurzer Zeit hat man seinen Favoriten unter den Kopfgeldjägern gefunden.

VIELSEITIG Die Mehrspieler-Maps sind tolle Spielplätze für spannende Duelle.

Nintendo-Fans, aufgepasst!

Spielt *Metroid Prime: Hunters* noch vor der Veröffentlichung!

Ihr wollt Nintendos neueste Shooter-Sensation noch vor der Europa-Veröffentlichung spielen, euch einmal mit den Redakteuren der N-ZONE messen und habt auch noch am 13.04.2006 Zeit? Dann schreibt uns ganz schnell eine E-Mail mit dem Betreff „Metroid Prime: Hunters“ an redaktion@n-zone.de. Denn wir würden gerne fünf Leser zu einer kleinen nachmittäglichen Zock-Session zu uns in den Verlag einladen. Die Teilnehmer werden zufällig unter allen E-Mail-Einsendern ausgelost. Die Anreise können wir leider nicht übernehmen, für Speis und Trank ist aber gesorgt.

DUELL DER KOPFGELDJÄGER

Im Multiplayer-Modus wird die größte Stärke von *Metroid Prime Hunters* deutlich: Ihr könnt mit bis zu vier Cartridges in mehr als 20 Arenen ziehen oder euch online mit Kopfgeldjägern aus aller Welt messen. Anfangs stehen euch acht Maps zur Auswahl. Dringt ihr im Soloabenteuer weit genug vor, spielt genügend Multiplayer-Turniere oder tretet gegen einen Freund an, der über neue Karten verfügt, werden diese auf eurem Modul freigeschaltet. Eine klasse Lösung, die sowohl Einzel- als auch Mehrspieler-Fans gefallen dürfte! Alle Arenen sind dabei den drei Größen Klein, Mittel und Groß zugewiesen. Spielt ihr beispielsweise nur zu zweit, empfiehlt es sich, kleine Schauplätze auszuwählen. Sämtliche Arenen – von düsteren Ruinen über einen Eiskomplex bis hin zu futuristischen Schreinen – sind sehr gut gestaltet und bieten etliche Versteckmöglichkeiten für Samus' Morphball und die Alternativformen der übrigen Kopfjäger. Habt ihr lediglich eine Cartridge zur

„Es ist im Kern immer noch ein sehr anspruchsvolles Soloabenteuer"

Wir haben die Entwickler von Nintendo Software Technology (kurz: NST) in Seattle besucht und sprachen mit drei Mitgliedern des Teams über die Zusammenarbeit mit den Retro-Studios, die stärkere Fokussierung auf Action und den Voice-Chat.

N-ZONE: Wurdet ihr während der Entwicklung von *Metroid Prime: Hunters* von den Retro Studios unterstützt?
NST: Ja, im frühen Stadium der Entwicklung haben wir mit Retro zusammengearbeitet, um einen Eindruck vom *Metroid*-Look zu bekommen. Andrew Jones, der Conceptional Artist früherer Teile, setzte sich mit uns zusammen, um Umgebungen, Jäger und bekannte Gegner zu entwerfen. Ab diesem Zeitpunkt entwickelten wir dann eigenständig weiter.

N-ZONE: Wie entstand die Musik in *Metroid Prime: Hunters*?
NST: Zu Beginn der Entwicklung trafen wir uns mit Kenji Yamamoto, dem Komponisten und Sound Director der vergangenen *Metroid*-Titel. Eine Woche lang diskutierten wir, welche Musik wir verwenden und welche Jingles in welcher Spielszene eingesetzt werden. Das bekannte Geräusch, wenn Samus ihr Raumschiff landet, wollten wir beispielsweise beide beibehalten, weil es an das erste *Metroid*-Abenteuer erinnert. Generell hatten wir sehr viel Freiraum bei der musikalischen Gestaltung.

N-ZONE: Wie viel Musik ist im Spiel vertreten?
NST: Es sind etwa 30 verschiedene Musikstücke integriert. Einen Teil davon werden die Fans bereits aus den Vorgängern kennen, aber viele sind ganz neu.

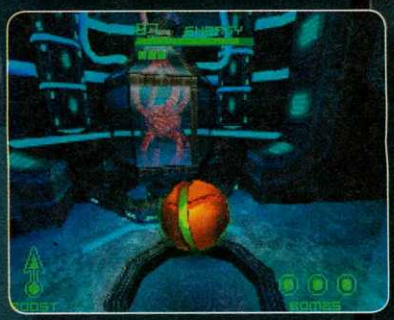
N-ZONE: Vergrault ihr mit der Fokussierung auf Action nicht die langjährigen Metroid-Fans?
NST: Es ist schon richtig, dass *Metroid Prime Hunters* dem Action-Faktor eine besondere Bedeutung beimisst. Wir haben uns zu diesem Schritt entschieden, weil die DS-Hardware diese Action-Neuorientierung erlaubt. Es sind immer noch genügend Adventure-Elemente vorhanden. Obwohl wir einen umfangreichen Multiplayer-Modus integriert haben, ist es im Kern immer noch ein sehr anspruchsvolles Soloabenteuer, das sich vor allem durch die Touchscreen-Steuerung von den Vorgängern unterscheidet.

N-ZONE: Der Voice-Chat ist nur in den Menüs verfügbar, nicht im laufenden Spiel. Ist dies auf die beschränkte Hardware-Leistung zurückzuführen?
NST: Es war in erster Linie eine kreative Entscheidung, Voice-Chats nur im Ergebnisbildschirm und in der Lobby zu ermöglichen. Wir glauben, dass sich die Spieler während eines Turniers nicht unterhalten, sondern einfach nur spielen möchten. Die Musikkulisse im Spiel ist im Übrigen großartig – wir halten unsere Entscheidung auch aus diesem Grund für die beste.

N-ZONE: Wann deutete sich an, dass *Metroid Prime: Hunters* einen Voice-Chat spendiert bekommt?
NST: Ende 2005 kam Nintendo auf uns zu und bot uns an, diese Option ins Spiel zu integrieren. Für unser Gamedesign war der Voice-Chat sinnvoll, damit man sich online über die Spielmodi und Arenen unterhalten kann. Es wird darüber hinaus möglich sein, Kommentare über eine Bildschirmtastatur zu schreiben.

N-ZONE: Was war die größte Hürde bei der Entwicklung von *Metroid Prime Hunters*?
NST: Es war eine große Herausforderung für uns, das Verhalten der Kopfgeldjäger so auszubalancieren, dass der Spieler nicht den Eindruck gewinnt, auf die immer gleichen Gegner zu schießen. Es war außerdem schwierig, das Spiel so zu gestalten, dass der Einzelspielermodus auch für Spieler interessant ist, die *Metroid Prime Hunters* tagtäglich viele Stunden lang spielen. Durch viele unterschiedliche Arenen und Waffen haben wir dafür gesorgt, dass das Spiel auf lange Sicht abwechslungsreich bleibt.

N-ZONE: War von Anfang an klar, dass das Spiel onlinefähig werden würde?
NST: Nach der E3 im vergangenen Jahr haben wir uns die Wünsche der Nintendo-Fans, die unbedingt einen Online-Modus haben wollten, zu Herzen genommen. So haben wir die Auslieferung nach hinten verschoben und konnten uns ausführlich mit dieser Komponente beschäftigen. Nintendo hat uns beim Integrieren der Wi-Fi-Modi übrigens sehr geholfen.

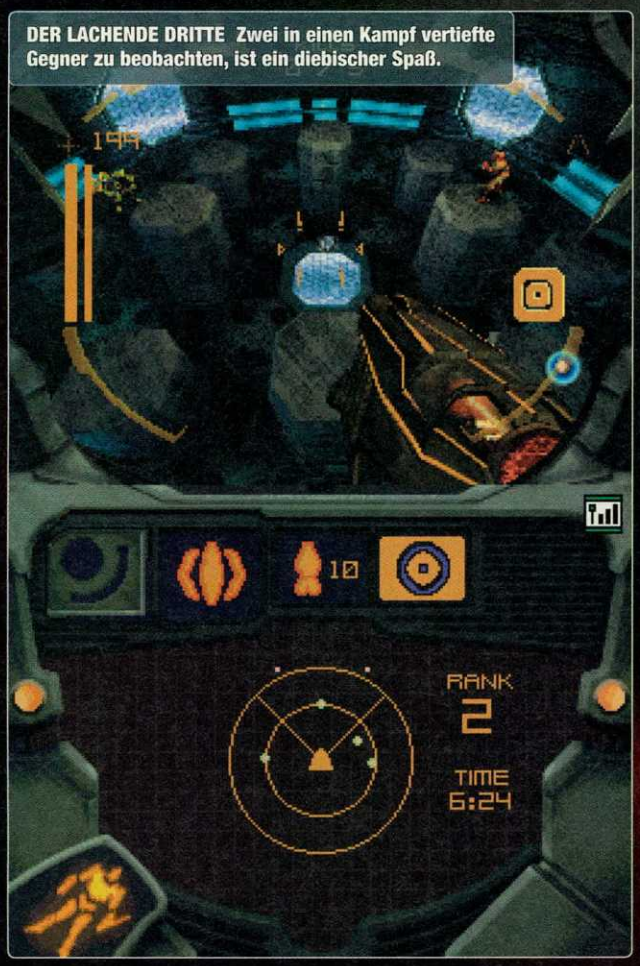


Hand, könnt ihr zwar nur den Deathmatch-Modus anwählen, die übrigen Einstellungen wie Friendly Fire, Schadenskraft oder die verfügbaren Waffen bleiben jedoch unverändert. Selbst die Ladezeit liegt mit knapp 20 Sekunden pro Match im akzeptablen Rahmen. Besitzt jeder Spieler ein Modul, könnt ihr aus sechs weiteren Modi wählen: So müsst ihr einen bestimmten Bereich im Level verteidigen, einen Oktolith transportieren oder am längsten überleben. Zusätzlich zum kabellosen Heimnetzwerk-Spektakel haben die Entwickler einen Online-Modus integriert, der vor allem mit seiner „Hunter's Licence" begeistert: In dieser werden eure Spielergebnisse sehr ausführlich verewigt – von der Siegesquote bis hin zur Anzahl der Kopfschüsse! Interessant ist die Anzeige der Verbindungsabbruchrate: So könnt ihr schon vor einem Wi-Fi-Match bestimmte Gegner ausschließen, die zu häufig ihren DS während eines Spiels ausgeschaltet haben. Per Voice-Chat unterhaltet ihr euch zudem vor und nach einem Spiel mit euren Rivalen. Ein dickeres Online-Paket können wir uns im Augenblick nicht vorstellen!

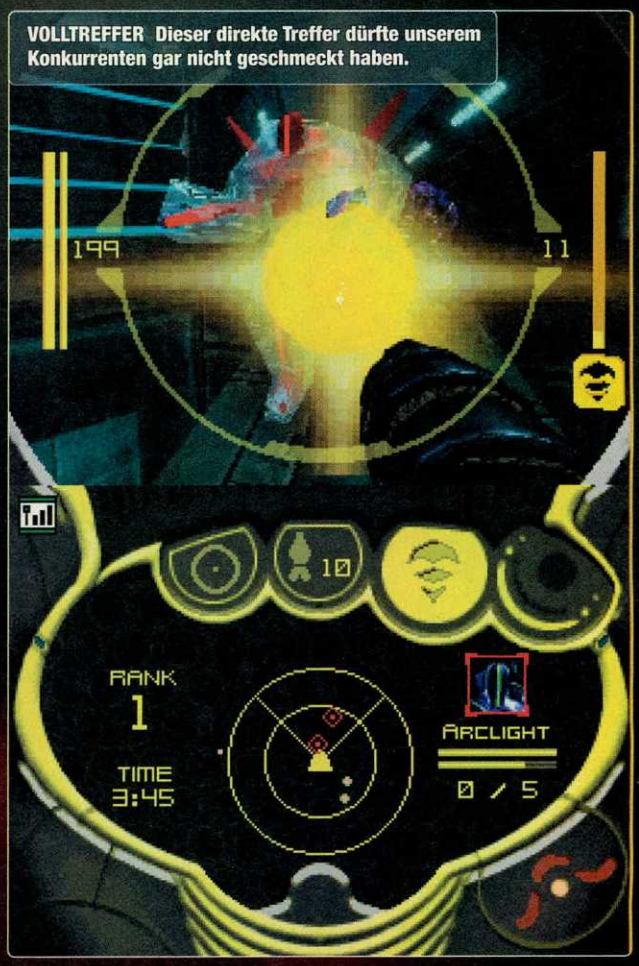
BIS AN DIE GRENZEN GETRIEBEN

Metroid Prime Hunters zeigt seine technische Überlegenheit auf besonders eindrucksvolle Art und Weise. Kein anderes DS-Spiel brillierte bisher mit einer derart immensen Detailfülle und Texturqualität. Die Umgebungen sind nicht nur architektonisch teilweise sehr aufwendig gestaltet, sie sorgen auch immer wieder durch ein sehr fantasievolles

DER LACHENDE DRITTE Zwei in einen Kampf vertiefte Gegner zu beobachten, ist ein diebischer Spaß.



VOLLTREFFER Dieser direkte Treffer dürfte unserem Konkurrenten gar nicht geschmeckt haben.



optisches Design für Staunen. In einer Raumstation etwa ist hinter halbtransparenten Oberflächentexturen das Stahlskelett der gigantischen Einrichtung und dessen Computerinnereien zu sehen. Abgerundet werden die Levels durch die ausgefallen modellierten Gegner – inklusive der anderen Kopfgeldjäger, die allesamt ebenfalls toll gestaltet und animiert worden sind. Das größte Kunststück ist den Entwickler allerdings mit der Framerate gelungen. Egal was gerade auf dem Bildschirm abgeht – und das ist teilweise wirklich eine Menge –, das Spielgeschehen bleibt bis auf ganz seltene Verlangsamungen, die kaum Einfluss auf die Spielbarkeit haben, angenehm flüssig. Soundtechnisch geht die exzellente Arbeit der Entwickler weiter. Tolle Waffensounds und unglaublich stimmungsvolle Musikstücke verstärken sowohl die hitzige Stimmung während der Kämpfe als auch die fesselnde Atmosphäre während der Streifzüge und Erkundungen in den Levels.

EIN SPIEL WIE EIN TRAUM

NSTs jüngste DS-Entwicklung ist voll und ganz ein Treffer ins Schwarze. Der Story-Modus versprüht dasselbe *Metroid*-Feeling, wie es Kenner der beiden GameCube-Teile lieben. Lediglich die Weitläufigkeit und Nonlinearität ist nicht ganz so ausgeprägt, was aber weitgehend auf die technische Limitierung der Hardware zurückzuführen ist. Aber das sind nur winzig kleine Makel im Vergleich zum grandiosen Gesamtbild des Titels. Das grandiose Zusammenspiel aus spielerisch herausfordernden Geschicklichkeits- und Sprungpassagen, schneller Baller-Action und fesselnder Atmosphäre sind beispiellos genial. Richtig perfekt wird das kleine Meisterwerk aber erst durch den erstklassigen Mehrspielermodus.

UDO CRNJAK / CHRISTOPH KRAUS

Drei Spitzenauftritte einer taffen Frau

Die Ähnlichkeit zu den GameCube-Versionen ist nicht zu übersehen. Ein Vergleich zwischen den beiden Würfel-Fassungen und der DS-Variante liegt nicht nur wegen der zeitlichen Einordnung nahe.

METROID PRIME HUNTERS (DS)

GAMEPLAY ★★★★½

Leveldesign: Weniger offen und mit geringerem Forscher-Charakter, dafür mit den üblich genialen Morphball-Passagen. Deutlich actionlastiger als die GameCube-Teile. Teilweise wiederholen sich die Endgegner. Schade!

Steuerung: Die Kombination aus Digikreuz- und Stylus-Steuerung ermöglicht die bestmögliche Kontrolle über einen Konsolen-Ego-Shooter. Inklusive Rumble-Pak-Unterstützung.

UMFANG ★★★★★

Story: Eine Nachricht aus dem Alimbic Cluster in der Tetragalaxie gibt Hinweise auf eine „Ultimative Macht". Samus soll den Ursprung der Nachricht aufklären und eventuell diese mysteriöse Kraft sichern.

Zeitliche Einordnung: Samus' DS-Abenteuer spielt zwischen Metroid Prime und Metroid Prime 2: Echoes.

Spielbare Charaktere: Samus Aran. Im Multiplayer zusätzlich Kanden, Trace, Spire, Noxus, Sylux und Weavel

Anzahl Waffensysteme: 3 Standardwaffen plus 6 weitere Waffensysteme. 3 davon besitzen eine Charge-Combo.

MEHRSPIELER ★★★★★

Multiplayer-Fans bekommen das perfekte Rundum-glücklich-Paket. Die tolle Ausstattung verbindet sich mit der einfach Bedienung und der überragenden Performance zu einem Multiplayer-Meilenstein.

Spieleranzahl: Maximal 4

Maps: 20+

Spielmodi: 7. Battle, Survival, Bounty, Defender, Capture, Prime Hunter und Nodes

Online-Unterstützung: Ja

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Der Grafikchip des DS muss glühen. Tolle teils große Umgebungen, viele Detailspielereien und geniale Lichteffekte. Ganz selten treten Slowdowns auf.

Sound: Die Soundbegleitung erzeugt Metroid-Prime-typisch eine geniale Atmosphäre. Begleitend dazu kitzeln die Entwickler erstklassige Soundeffekte aus dem DS-Soundchip.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

METROID PRIME (GC)

GAMEPLAY ★★★★★

Leveldesign: Das offene Leveldesign setzt ein hohes Maß an Forscherdrang voraus. Die zusätzlichen Waffen eröffnen immer neue Teile des Planeten. Geniale Morphball- und Sprung-Passagen und Baller-Action bei den Bossgegnern.

Steuerung: Metroid Prime bricht mit den üblichen Kontroll-Konventionen eines Ego-Shooters. Nach etwas Eingewöhnungszeit setzt man Samus' Fähigkeiten gezielt und sicher ein.

UMFANG ★★★★★

Story: Samus landet auf Tallon IV und entdeckt dort eine Forschungsstation der Weltraumpiraten, wo riskante Experimente mit der gefährlichen Substanz Phazon durchgeführt werden.

Zeitliche Einordnung: Metroid Prime findet zwischen den ersten beiden Metroid-Abenteuern statt.

Spielbare Charaktere: Samus Aran

Anzahl Waffensysteme: 3 Standardwaffen plus 4 zusätzliche und 5 Charge-Combos.

MEHRSPIELER ★★★★★

NICHT VORHANDEN

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Geniales Design, einzigartige Feinde, enorme Weitsicht, hervorragende Texturen und massig Details. Optisch einfach genial.

Sound: Exzellente atmosphärische Ambient-Melodien, coole Soundeffekte und gelungene Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung lassen euch völlig in der Metroid-Prime-Welt versinken.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

METROID PRIME 2: ECHOES (GC)

GAMEPLAY ★★★★½

Leveldesign: Ähnlich nonlineare Gestaltung wie beim Vorgänger. Samus muss zudem ständig zwischen Light und Dark World hin und her springen. Die Komplexität der Umgebung wurde zudem erhöht.

Steuerung: In diesem Punkt hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts getan. Unter anderem deshalb für schnelle Mehrspieler-Action nicht wirklich optimal geeignet.

UMFANG ★★★★★

Story: Samus soll auf dem Planeten Aether das Verschwinden einer Patrouille der Galaktischen Föderation aufklären. Dabei gerät sie in einen Krieg zwischen den friedlichen Luminoth und den fiesen Ing.

Zeitliche Einordnung: Metroid Prime 2: Echoes findet direkt nach Metroid Prime und noch vor Metroid II statt.

Spielbare Charaktere: Samus Aran

Anzahl Waffensysteme: 3 Standardwaffen plus 3 zusätzliche und 5 Charge-Combos.

MEHRSPIELER ★★½★★

Der Mehrspieler-Part des 2. GC-Metroids ist mehr als nette Dreingabe zu betrachten denn als gleichberechtigter Spiel-Modus, wie es bei Hunters der Fall ist. Leider ruckelt's beim Spiel zu viert.

Spieleranzahl: Maximal 4

Maps: 6

Spielmodi: 2: Deathmatch und Bounty Hunter.

Online-Unterstützung: Nein

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik-Engine von Metroid Prime wurde um 25 bis 30 Prozent verbessert. Insgesamt wirkt die Grafik noch besser. Nur in 60 Hz spielbar.

Sound: Der Umgebungssound ist genauso hervorragend wie bei Metroid Prime. Unterstützt Dolby Pro Logic II, bietet aber kaum Sprachausgabe, wie der Vorgänger auch schon.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Im Vergleich zu den GameCube-Versionen schlägt sich die DS-Fassung mehr als beachtlich. In Sachen Mehrspieler-Ausstattung steckt *Metroid Prime Hunters* sogar viele Titel auf dem GameCube locker in die Tasche. Die Steuerung ist im Ego-Shooter-Genre konsolenübergreifend das Beste, was es momentan gibt. Kein Spiel, ob für PS2, PSP, GC, GB, Xbox oder Xbox 360, bietet einen höheren Steuerungskomfort.

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
Ist total baff.

Wow! Was für ein Spiel. Der Story-Modus hat von Anfang an, entgegen meiner Befürchtung, eine überaus fesselnde Wirkung. Man taucht mit jeder Spielminute tiefer in die *Hunters*-Abenteuerwelt ein. Umgarnt von der genialen Atmosphäre, die vor allem durch den famosen Soundtrack entsteht, wird man von der tollen Gameplay-Bandbreite erstklassig unterhalten.

MEIN FAZIT SUPER

Christoph Kraus
macht den Online-Jagdschein.

Mein Schweizer Taschenmesser hat nicht so viele Funktionen wie der Multiplayer-Modus von *Metroid Prime Hunters*. Ob mit bis zu vier Cartridges oder online: Die Amazone ballert sich dank ruckelfreier Grafik, 7 Spielmodi und mehr als 20 Arenen an die DS-Spitze. Als i-Tüpfelchen gibt es die formidable Hunter's Licence mit detailliertem Spielerprofil obendrauf. Ein Meilenstein!

TEST
METROID PRIME HUNTERS

Genre:	**Ego-Shooter**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**NST**

Internet: **www.nintendo.com**

Spieler **1-4**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **5. Mai**	Störfaktor Sprache **Mittel**

- **Technisch umwerfend**
- **Umfangreicher Story-Modus**
- **Genialer Mehrspielermodus**
- **Perfekte Spielbarkeit**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Schießen	**R:** –	**X:** –
Steuerkreuz: Bewegen		**Y:** –
Mikrofon: Voice-Chat		**A:** –
Touchscreen: Zielen	**Start/Select:** Karte	**B:** –

Besser lässt sich ein Konsolen-Ego-Shooter nicht steuern. Für Links- und Rechtshänder geeignet.

STEUERUNG **90%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
93%	90%	**95%**	90%

Besser geht's nicht!
Geniales Solo- und Mehrspieler-Spektakel der Superlative.

HARDWARE

MICRO Die kleine Tasche für die kleine Konsole bietet kaum Platz.

Game Boy Micro Airform-Tasche

ZUBEHÖR Günstige Tasche für Nintendos Kleinsten

Mit der GBM Airform-Tasche beschert uns die chinesische Konsolenzubehörschmiede Project Design eine Alternative zu Bigbens Micro Bag. Zehn Farben stehen zur Auswahl, sodass ihr euren Handheld-Zwerg passend einbetten könnt. Dank zweier Gummigurte sitzt die Konsole zwar relativ fest im Sattel, einen besonders stabilen Eindruck macht die Tasche aber nicht. Der kaum ausgepolsterte Innenraum und die recht weiche Außenschale schützen Nintendos Kleinsten höchstens vor einem Sturz aus geringer Höhe. Immerhin besitzt die Tasche eine Trageschlaufe, die solche Ereignisse verhindern soll. Der Reißverschluss ist gut verarbeitet und öffnet und schließt butterweich. Solltet ihr auf die Idee kommen, Spiele oder sonstiges Zubehör mit auf die Reise zu nehmen, steht euch nur wenig Platz zur Verfügung. Zwei Spiele in die eingenähte, nach oben offene Netztasche gesteckt und das Platzlimit ist erreicht. Insgesamt bietet die Airform-Tasche zu wenig, um eine Empfehlung zu erhalten.

TEST

GBM AIRFORM-TASCHE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Project Design
Info-E-Mail:	prosign@project-design.com
Internet:	www.project-design.com
Preis	Ca. € 5,-
Leistung	Gut

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Zusätzliche Trageschlaufe
- ⊖ Sehr wenig Platz
- ⊖ Nicht besonders robust

EINSCHÄTZUNG: **OK**

HANDLICH Einmal montiert, könnt ihr den Akku ohne Schraubendreher wechseln.

NDS Akku

ZUBEHÖR Ersatzakku für euren Nintendo DS

Die ersten Akkus für Nintendos DS taugten zwar, hatten aber oft ein Problem: Der von Nintendo gut verschraubte Akkudeckel machte den Batteriewechsel häufig zum Horror. Bigben Interactive hat nun die Lösung parat: ein ohne Schraubendreher abnehmbarer Deckel und ein Ersatzakku im Paket. Der Einbau gestaltet sich etwas tricky, geht mit ruhigen Fingern aber leicht von der Hand. Der Akku selbst bietet eine Kapazität von 850 mAh, hat also die gleiche Haltedauer wie Nintendos Vorbild. Dumm ist nur, dass man beim Spielen gelegentlich an den zu leichtgängigen Schalter für den abnehmbaren Deckel gerät und so während des Spielens der Akku herausfallen kann.

TEST

NDS AKKU

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Ca. € 15,-
Leistung	Gut

- ⊕ Neuer Akkudeckel inklusive
- ⊕ Nur einmal zu montieren
- ⊕ 850-mAh-Akku
- ⊖ Montage etwas heikel

EINSCHÄTZUNG: **OK**

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	Super
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	Sehr gut
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	OK
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	Sehr gut
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	Sehr gut
Memory Card XXL	Speicherk.	Madrics	€ 17,-	Sehr gut
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	Super
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	Sehr gut
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	Gut
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	Gut
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	Sehr gut
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	Sehr gut
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	Sehr gut
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	Gut
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	OK

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

IN EKSTASE Udo regt sich zwar über die Politik von Nintendo auf, in regelmäßigen Abständen Hardware-Updates auf den Markt zu schmeißen, der DS Lite hat es ihm aber trotzdem angetan, wie ihr hier sehen könnt.

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

DS Lite

Hallo N-ZONE!
Zum Thema DS Lite: In seiner Kolumne fragt sich Udo, ob die ständigen Redesigns Nintendos im Handheldbereich Abzocke sind. Ich kann diesen Gedankengang überhaupt nicht nachvollziehen. Warum soll der Game Boy Micro Abzocke sein? Ich habe noch kein Spiel gesehen, auf dem stand: Only for Game Boy Micro. Niemand wird doch gezwungen, sich diesen zu kaufen. Ähnliches gilt für den neuen DS: Nicht nur das Design ist schlanker, vor allem die Bildschirme sind der Wahnsinn. Wer Vergleichsfotos gesehen hat, muss anerkennen, dass weder Apples iPod noch Sonys PSP da mithalten können. Ist jemand der Meinung, er braucht den neuen DS nicht, kein Problem, alle Spiele werden auf seinem DS laufen. Wer noch keinen DS hat, wird durch Design und Screens vielleicht zum Kauf angeregt. Eine größere Fanbasis bedeutet mehr Spieleentwicklungen – und das ist gut!

KLAUS

Hi Udo!
Der DS Lite sieht natürlich echt super aus. Und wenn der Preis stimmt, dann werde ich ihn mir holen, auch wenn ich schon einen DS habe. Aber wenn man Nintendos Preispolitik in Europa kennt, weiß man jetzt schon, dass der Preis nicht 100%ig stimmen wird. Und der Game Boy Micro ist nur Abzocke.

ANONYM

Hallo Udo,
also ich muss gestehen, dass ich zuerst etwas geschockt war, als ich erfuhr, dass eine neue Version des DS rauskommt. Ich habe mir erst vor 4 Monaten den „alten" gekauft und ich fand es viel zu früh. Dann überlegte ich mir jedoch: „Wieso eigentlich nicht?" Wenn Nintendo die Mittel hat, das Spielen auf dem DS noch besser und hübscher zu machen, warum sollte man es dann der Öffentlichkeit vorenthalten? Vor allem, da niemand gezwungen wird, sich das Teil zu holen. Diejenigen, die mit dem aktuellen zufrieden sind, sparen sich Geld und haben trotzdem ein hochwertiges Gerät. Und die Sammler kaufen sich halt den neuen. Es kann ja jeder selbst entscheiden, ob er sich das neue Gerät holt oder nicht.

LG PASCAL F.

Brain Training

Hallo!
Ich finde *Brain Training* ist eine absolut geniale Idee (nicht nur, weil meine Eltern es mir kaufen, ohne dass ich selbst was dazulegen muss). Nintendo spricht damit Massen von Menschen an, die denken, „Videospiele machen dumm"! Nintendo geht mit Sicherheit den richtigen Weg, wenn nicht immer nur *Mario*-, *Zelda*- oder *Metroid*-Spiele rausgebracht werden. Denn solche Spiele wie *Brain Training* versprechen Abwechslung pur und werden jedem Menschen beweisen, dass Videospiele eine tolle Sache sind.

PASCAL GRASSHOFF

N-ZONE EA PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *FIFA Street 2* für den GameCube darf sich nun Kim Quy Nguyen aus Neuruppin freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *FIFA Street 2* für den GameCube. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 20. April 2006. Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

**COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth**

Vielen Dank auch an Bao Ngoc Vu, Gaspar Charel, Alain Pfister, Roman Vinzing, Thomas Baierl, Marianna Burberg, Daniel Preuß, Christian Preuß, Kim Quy Nguyen, Alex Caran, Matthias Wagner, Paul Bapst, Mark Nestmeyer, Christian Neumaier, Noah Jung

Shigeru Unser

Hi N-ZONEr!
Was läuft? Erst einmal ein fettes Lob an eure Zeitschrift! Ein geileres Nintendo-Magazin kenn ich wirklich nich ;) Anbei habe ich euch mein „Shigeru Unser" geschickt:

Shigeru Unser, der du bist in Japan.
Gewürdigt werde deine Schöpfung.
Der Revolution komme.
Deine Prognosen treten ein,
Wie in Japan,
So auch im Rest der Welt.
Unsere tägliche Dosis Nintendo gib uns heute
Und vergib uns unsere Cheats,
So wie auch wir vergeben anderen Cheatern.
Und führe uns nicht zu Sony oder Microsoft,
Sondern erlöse uns von diesen Bösen.
Denn dein sind der Handheld- und Konsolensektor,
Die Kreativität
Und Nintendo,
In Ewigkeit,
Danke.

EUER MAXIMILIAN

Resident Evil 4

Hallöchen ihr Lieben,
ich wollte einmal meinen Frust über *Resident Evil 4* loswerden. Das Spiel ist echt super, ich habe es schon so oft gespielt und bin immer noch begeistert. Der Punkt ist: Ich freute mich schon auf die Bonusspiele und sah dann erst, dass es die in der deutschen Fassung nicht gibt, obwohl das Spiel ohne Jugendfreigabe ist. Nicht mal als erwachsener Spieler hab ich das Recht, mir ein Originalspiel zu kaufen. Ich fühle mich deswegen echt gegängelt. Man kann ja froh sein, dass es hier nicht gleich indiziert wurde. Vor kurzem kaufte ich mir die anderen Teile und ich frag mich echt, warum einige davon hier indiziert sind. Also muss ich jetzt schauen, dass ich *Resident Evil 4* in der Schweiz bekomme. Es ist auch traurig, dass die Videospiel-Branche zum Sündenbock gemacht wird, weil ab und zu Menschen durchdrehen. Das daran auch die Gesellschaft viel schuld ist, das sieht keiner. Wenn, dann müssten auch viele Bücher und Filme verboten werden, weil sie zu brutal sind.

GRÜSSLE INES

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über den Nintendo DS Lite:

Kratos7X — AW: Holt ihr euch den DS - Lite?

Rang:
Anmeldedatum: 25.01.06
Datum: 16.03.06 10:14

Zitat: (Original von mace007 am 15.03.2006 16:42)
ich bleib auf jeden fall bei meinem alten DS den hab ich seit dem er rausgekommen ist und funktioniert noch tadellos

meiner funktioniert auch noch einwandfrei,
ich wüsste auch nicht, warum ich mir den DS Lite anschaffen sollte..
ich versteh auch nich was das soll. Nintendo sollte besser Geld in die Entwcklung von Spielen stecken, anstatt in irgendwelche Upgrades von Geräten , die's schon gibt

dragon999 — AW: Holt ihr euch den DS - Lite?

Rang:
Anmeldedatum: 19.04.03
Autorenpunkte: 30
Lesertests: 18
Datum: 19.03.06 15:17

Zitat: (Original von Foxioldi am 14.02.2006 16:46)
Zitat: (Original von Schnehlich am 14.02.2006 14:39)
Wenn ja, in welcher Farbe?

Ich bin am überlegen ob ich meinen verkaufe und dann den dunnkelblauen hole. Der is einfach GEIL!!!!

Ich habe meinen blauen DS erst seit Oktober und bin mit ihm voll und ganz zufieden.Solange der lite keine Hardwareverbesserungen - eine noch bessere Grafik z.B. hat,werde ich ihn nicht kaufen.Sollte mein "alter DS" event.(was ich nicht annehme und hoffe) nach der Garantiezeit nicht mehr richtig funktionieren, dann werde ich mir den Kauf überlegen, jedoch nicht über 100 Euro!Aber das liegt noch in ferner Zukunft!

Bessere Grafik wird der DSlite mit Sicherheit nicht haben, denn er spielt ja exakt die selben Spiele ab wie der normale DS. Im Grunde ist es nur eine (für mich sinnlose) Erweiterung, wie damals mit dem GBA SP, bzw. Game Boy Micro. Zwar wird der DSlite ein Drittel kleiner sein und auch leichter und schicker als der jetzige DS, aber viel mehr ändert sich auch nicht. Er hat 4 Helligkeitsstufen, der Stylus wird an der Seite hineingesteckt und der An-/Aus-Schalter ist ebenfalls an der Seite. Das Mikrofon ist nun an der Mittelleiste zweischen den beiden Bildschirmen. - Das war's!
Ich finde, es ist unnütz Millionen von Yen in die Entwicklung von solchen Schnick-schnack-Erweiterungen zu stecken.

geändert am 19.03.2006 um 15:18 Uhr von dragon999

My Page:
http://www.dragonrnon.2pag...
Dort sind die aktuellen News zu Final Fantasy VII: Advent Children, dem Nintendo DS und viel mehr.

Killer7 — AW: Holt ihr euch den DS - Lite?

Rang:
Anmeldedatum: 10.01.04
Keine Autorenpunkte
Datum: 08.03.06 15:54

Hab zwar schon den DS, sber den Lite werde ich mir auch noch holen.
Warum? Weil der Lite zum Revo passt. (vom Design her).
Bei der Farbe habe ich noch keine Vorstellung. Am besten wäre es, die gleiche Farbe wie vom Revo zu holen. Bei dem weiß ich aber auch noch nicht welche Farbe.
...abwarten und Tee trinken...

he couldn't believe how easy it was
he put the gun into his face
bang!
(so much blood for such a tiny little hole)

spike00 — AW: Holt ihr euch den DS - Lite?

Rang:
Anmeldedatum: 09.03.06
Datum: 09.03.06 21:13

Zitat: (Original von Killer7 am 08.03.2006 15:54)
Hab zwar schon den DS, sber den Lite werde ich mir auch noch holen.
Warum? Weil der Lite zum Revo passt. (vom Design her).
Bei der Farbe habe ich noch keine Vorstellung. Am besten wäre es, die gleiche Farbe wie vom Revo zu holen. Bei dem weiß ich aber auch noch nicht welche Farbe.
...abwarten und Tee trinken...

man ich find das so ne verarsche von nintendo echt. lol
jetz hab ich mir den echt unschönen und bissal schweren DS geholt
und jetzt kommt ein neuer raus....

man ey das nervt ich will auch den neun geilen!!!
und ich will meinen alten nicht zum spotpreis verscherbeln...

frage:
wo muss ich hinklicken um zu posten ohne dass ich jemanden zitiere?

danke
cu spike

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

INFO SMS-FRAGEN

Kurz & knapp

Hier beantworten wir euch eure Fragen, die ihr uns per SMS geschickt habt. Wollt auch ihr uns einfach fix eine Frage per SMS schicken, dann lest auf der vorherigen Doppelseite nach, wie das geht.

Heißt die Stadt bei *Animal Crossing: Wild World* wirklich Nitrom oder habt ihr die Stadt so benannt? Robert Heider Gifhorn
N-ZONE Nitrom gibt es wirklich. Es ist die Nachbarstadt. Deren Bewohner leiden unter einer Hungersnot und du kannst Geld spenden, damit die Leute von Nitrom etwas zu beißen haben. Als Dank gibt es Federn, mit denen sich der Hauptcharakter schmücken kann. Für eine Spende von 10.000 Sternis erhältst du die grüne Feder. Wer die Spendierhosen anhat und den Bewohnern von Nitrom 6.400.000 Sternis überlässt, darf sich die Regenbogenfeder anstecken. Fünf weitere Federn liegen dazwischen.

Hallo, wie (per E-Mail, SMS, usw.) und wann wird man benachrichtigt, wenn man bei einem Gewinnspiel gewinnt bzw. verliert? MfG, Andreas Hacker
N-ZONE Wenn du bei einem Gewinnspiel gewinnst, kann es bis zu vier Wochen dauern, bis du eine E-Mail oder einen Brief mit der Gewinnbenachrichtigung erhältst. Wenn du nicht gewinnst, erhältst du auch keine Benachrichtigung. Der Aufwand hierfür wäre viel zu hoch.

Wird es den dritten Teil von *Metroid* noch auf dem Cube geben oder wird der nur noch auf dem Revolution erscheinen? Hannes Hinsdorf
N-ZONE *Metroid Prime 3* erscheint exklusiv für den Nintendo Revolution. Ein weiterer GameCube-Teil ist nicht in Planung. Falls du einen DS besitzt, können wir dir aber den neuesten Ableger der Serie, *Metroid Prime: Hunters*, empfehlen, welcher im Mai in Europa erscheint.

Hat der DS Lite kleinere Bildschirme als der normale DS ? Simon Kellermann
N-ZONE Nein, die Bildschirme sind genauso groß wie beim alten DS, nur dass sie wesentlich beser beleuchtet sind.

Wann und zu welchem Preis wird der Nintendo DS Lite ungefähr in Deutschland erscheinen? Daniel Buhs
N-ZONE Nintendo hat noch keinen offiziellen Termin für Europa genannt. Wir rechnen allerdings mit einer Veröffentlichung im Sommer zu einem Preis von maximal 149 Euro.

Der R-Knopf meines DS hat vor kurzer Zeit den Geist aufgegeben, vielleicht habe ich bei *Mario Kart* zu viel gedriftet. Was soll ich nur tun?
N-ZONE Nicht verzweifeln, Nintendo fragen. Wende dich einfach an die Konsumentenberatung unter 01805/005 806 (€ 0,12 pro Minute). Die Hotline ist für technische Probleme mit Nintendo-Konsolen zuständig, dort wird man dir auf jeden Fall helfen können!

Im Heft 04/06 hattet ihr einen Bericht über einen GBA Movie Player. Was ist mit dem Play-Yan? Markus Leupold
N-ZONE Das ist eine wirklich gute Frage, die Nintendo of Europe scheinbar nicht mal selbst beantworten kann. Angeblich soll der Play-Yan noch in Europa erscheinen, wann, das steht allerdings in den Sternen.

Seit kurzem machen Mario und Luigi auch den Nintendo DS wieder unsicher. Was wir uns in diesem Zusammenhang aber schon immer gefragt haben?

- Warum haben Mario und Prinzessin Peach noch nicht geheiratet?
- Warum hat Luigi kein Mädel? Er ist doch viel athletischer als Mario!
- Warum ist Mario eigentlich so dick, wenn er die ganze Zeit Sport treibt und nur Pilze futtert?
- Warum entführt Bowser ständig die Prinzessin, stellt aber keine Lösegeldforderung?
- Warum leidet die Prinzessin nicht am Stockholm-Syndrom?

Wenn ihr eine Antwort auf eine dieser Fragen habt, dann schreibt uns doch einfach an **redaktion@n-zone.de**

Download-Service

Hallo!
Werden beim Revolution-Download-Service alle NES-, SNES- und N64-Spiele angeboten oder nur ausgewählte? Werden auch Drittherstellerspiele angeboten, die eher unbekannt sind? Werden auch Titel, die in Europa nicht veröffentlicht oder nur auf Englisch übersetzt wurden, angeboten? Und werden diese dann auf Deutsch übersetzt? Wird Nintendo auch Spiele, die von der USK das Abzeichen „Keine Jugendfreigabe" erhalten haben, zum Download anbieten?

VINCENT HOHMANN

N-ZONE Hallo Vincent! Sieh uns bitte nach, dass wir deinen Leserbrief etwas gekürzt haben. Zum Download-Service von Nintendo können wir momentan nicht so viel sagen, da sich Nintendo noch sehr bedeckt hält. Erst nach der E3 Mitte Mai wird Nintendo den Mantel des Schweigens lüften. Was man aber mit Sicherheit schon jetzt sagen kann

ist, dass mit Sicherheit nicht alle NES-, SNES- und N64-Spiele zum Download angeboten werden, sondern nur ausgewählte Titel. Ein Gesamtangebot würde schlicht und einfach den Rahmen sprengen. Drittheersteller-Titel sollen laut Nintendo auch angeboten werden, es liegt aber einzig und allein an den jeweiligen Herstellern, welche Titel erhältlich sein werden. Und ja, es ist gut möglich, dass in Europa auch Titel veröffentlicht werden, die es vorher nur in den USA und Japan gab. Das diese Titel übersetzt werden, ist dagegen eher unwahrscheinlich, da der finanzielle Aufwand wahrscheinlich zu groß wäre. Was Titel ohne Jugendfreigabe betrifft: Dies wäre möglich, sofern Nintendo ein vernünftiges Modell zur Alterskontrolle in den Download-Service einbaut. Mehr dazu nach der E3!

Mario, wo bist du?

Hallo N-ZONE!

Ich bin ein großer Mario-Fan. Deswegen wollte ich gerne mal wissen, wann denn endlich das neue *Mario*-Abenteuer für den DS erscheint?

MARIUS

N-ZONE Leider gibt es noch keinen genauen Termin, wann *New Super Mario Bros.* hierzulande erscheint. Wir rechnen allerdings mit einer Veröffentlichung im Frühsommer 2006. Alle Infos zum neuen Mario-Abenteuer kannst du auch in unserer Vorschau ab Seite 24 nachlesen.

Das Turnier

Hallo, liebes N-ZONE-Team!

Ich habe da ein paar Fragen an euch.

1. Lest ihr eigentlich alle E-Mails, Briefe, etc. durch?

2. Dann wollte ich noch wissen, wie das mit dem *Mario Kart DS*-Turnier funktioniert. Denn ich kann mir nicht vorstellen, wie ihr dieses organisiert.

KONSTANTIN DIMARAKIS

N-ZONE Hallo Konstantin!

1. Wir lesen selbstverständlich jede E-Mail und jeden Brief, der uns erreicht. Leider kriegen wir täglich so viel Post, dass wir nicht jeden Brief oder jede E-Mail beantworten können. Also bitte nicht enttäuscht sein, wenn die Antwort ein wenig dauert oder man mal keine Antwort bekommt.

2. Unser *Mario Kart DS*-Turnier in unserem Spielerforum organisieren wir folgendermaßen: Alle Leser, die am Turnier teilnehmen möchten, schicken uns eine E-Mail mit Name, Nickname und Freundescode sowie dem Betreff „Ich bin dabei!" an spielerforum@n-zone.de. Wir losen dann zufällig 32 Teilnehmer aus. Derzeit haben wir keine Möglichkeit, dass mehr Teilnehmer am Turnier teilnehmen können, da der Organisationsaufwand zu groß wäre. Anschließend bestimmen wir per Zufall, wer bis wann gegen wen antreten muss, und teilen dies den jeweiligen Teilnehmern per E-Mail mit. Die Teilnehmer machen untereinander einen Termin aus, treten gegeneinander an und schreiben uns anschließend das Ergebnis. Danach entscheidet sich wieder, wer gegen wen antritt. Fällt ein Teilnehmer wiederholt durch falsche Angaben auf, wird dieser disqualifiziert.

Comic-Gewinnspiel

Hallo!

Ich habe in der aktuellen N-ZONE das hier gelesen: „Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil." Heißt das, man kann jederzeit so viele Comics wie man will einschicken? Also wenn ich zum Beispiel gerade 3 Comics einschicke, nehmt ihr dann einen raus und nehmt den für diesen Monat und denn nächsten Comic dann für den nächsten Monat?

ALAIN PFISTER

N-ZONE Hallo Alain! Wir haben unsere Auswertung bezüglich des Comic-Gewinnspiels kürzlich umgestellt. Es ist jetzt so, dass jeder Comic, der uns bis zur Deadline erreicht, am Gewinnspiel teilnimmt. Schickst du uns drei Comics bis zur Deadline, nehmen alle Comics an dem Gewinnspiel teil. Erreicht uns ein Comic erst nach der Deadline, nimmt dieser allerdings automatisch am Gewinnspiel für den nächsten Monat teil. So braucht keiner die Befürchtung zu haben, seinen Comic zu spät geschickt zu haben. Er hat ja die Möglichkeit, im nächsten Monat was zu gewinnen. Wenn du uns allerdings drei Comics schickst, dann werden wir die NICHT über die Monate verteilen. Eine Sache noch: Es ist uns leider in der Regel aus organisatorischen Gründen nicht möglich, die Comics zurückzuschicken. Bitte habt Verständnis dafür.

Animal Crossing DS

Hallo N-ZONE-Team!

Ich habe ein paar Fragen, bevor ich mir *Animal Crossing: Wild World* kaufe. Ich habe den Import-Test und den Test von *Animal Crossing* gelesen. Ihr habt den Online-Modus gelobt und beschrieben, aber nichts über den drahtlosen Multiplayer gesagt. Ich würde gerne wissen, ob man mit seinem Freund chatten und die virtuelle Welt gemeinsam ohne Wi-Fi-Connection erkunden kann. Und wenn nicht, was kann man dann machen? In den Profitipps habt ihr außerdem alle Events aufgeschrieben. Aber weil man diese zufällig entdecken muss, kann es da nicht sein, dass ihr ein paar übersehen habt?

OLIVER ALIAS MANA OF SWORD

N-ZONE Hallo Oliver! Wenn du einen Freund in seiner Stadt besuchen möchtest, kannst du entweder die Wi-Fi Connection nutzen oder dich im kabellosen Netzwerk mit ihm treffen. Beide Varianten funktionieren fast gleich und werden am Stadttor angewählt. Dort laberst du einfach den rechten Wächter an und schon darfst du in die große weite Welt ziehen. Was die Profitipps betrifft, haben wir sämtliche Events zusammengetragen, die dich dieses Jahr und Anfang 2007 erwarten. Unsere Angaben basieren dabei größtenteils auf der US-Version – wir haben die Termine allerdings stichprobenartig mit der deutschen Fassung abgeglichen und stellten keine Änderungen fest. Aber wer weiß, vielleicht wollten wir, dass du einzelne Events selbst entdeckst? ;-) Wenn du möchtest, darfst du uns übrigens gerne in der Wild World besuchen. Wir freuen uns auf deinen Freundescode!

nintendo Wi-Fi connection **FORDERT UNS HERAUS**

Online-Duelle

Wenn ihr online gegen uns antreten oder uns mal bei *Animal Crossing: Wild World* besuchen wollt, dann schickt uns eine E-Mail mit Freundescode …

… für *Mario Kart DS* an:
Fabian.sluga@n-zone.de
Udo.crnjak@n-zone.de
Sascha.dowidat@n-zone.de
Christoph.kraus@n-zone.de

… für *Animal Crossing: Wild World* an:
Christoph.kraus@n-zone.de

… für *Tony Hawk's A. Sk8land* an:
udo.crnjak@n-zone.de

Alle Magazine jetzt im Handel!

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Hart, härter, Hitman. Der neueste Teil der populären Action-Reihe wird in der neuen XBOX-ZONE ausführlich vorgestellt. Im Test findet ihr mit Tomb Raider :Legends, The Elder Scrolls: Oblivion, und Burnout Revenge echte Knaller. Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-Fans!

Die PS3 kommt im November, doch was hat das Wunderwerk der Technik wirklich drauf? Das große Dossier gibt die Antworten auf so viele Fragen zu Sonys Flaggschiff. Außerdem: Tomb Raider: Legend und Driver: Parallel Lines im Test. Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!

In der Edge könnt ihr alles über den neuesten Stern am Shooter-Himmel, Crysis, nachlesen. Außerdem nehmen die Kollegen den Humor in Spielen unter die Lupe und fragen bei Monkey-Island-Schöpfer Ron Gilbert nach.

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!

In der neuen CVG könnt ihr alles über Driver: Parallel Lines erfahren, das die Kollegen gelöst und getestet haben. Außerdem im Heft: Tomb Raider: Legends, FIFA WM 2006, 24: The Game und Outrun 2006. Jetzt im Handel!

SPIELERFORUM

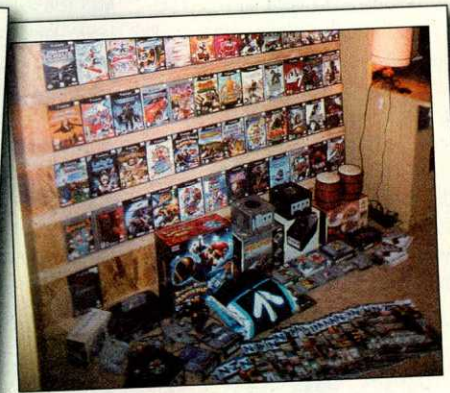
JETZT KOMMT IHR INS SPIEL!

CHRISTOPH KRAUS
20, FREIER MITARBEITER

Erinnert ihr euch an Zockerin Nikki, die sich letzten Monat im Leserverhör vorstellte? Die charmante Mainzerin erhielt sage und schreibe 46 Mails. Zum Vergleich: Benjamin Becker, „nur" ein männlicher Spieler, bekam gerade mal sechs Zuschriften. Auch abseits dieses Details gibt es Neues zu berichten: Sascha Bräuninger fuhr seinen vierten Sieg in Folge ein und nächsten Monat erwartet euch eine Hausprämierung in *Animal Crossing: Wild World*. Also, sammelt schon mal fleißig Punkte!

Für die Clanvorstellungen sind wir momentan ausgebucht, aber wer sich im Leserverhör vorstellen möchte, schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Marco Hasler (14)
Wer braucht schon Zugang zum Sofa? Marco hat den Platz vor der Couch voll mit seinem Krempel barrikadiert! Soll man seine Füße auf die Spiele legen?



Steffen Lerch aus Offenburg
Steffens Spieleregal sieht aus wie beim Händler. Bloß die N-ZONEs sind als Fußabtreter viel zu schade!

nintendo Wi-Fi connection

Mario Kart DS-Leserturnier

Kein Wunder, dass Stefan Mahrla das dritte Leserturnier für sich entschied: Mehr als tausend Siege in der Wi-Fi-Statistik verdeutlichen, dass hier ein echter Kartprofi auf der Piste war. Wer zusätzlich einen Blick auf Stefans Turniererfolge wirft, stellt fest, dass der Weg aufs Siegertreppchen steinig ist. Aber lasst euch nicht entmutigen, denn auch eher unbekannte Kartfahrer schafften es diesmal richtig weit! Wer übrigens beim vierten N-ZONE-Leserturnier mitmischen möchte, schickt uns bis **13. April** eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: Ich bin dabei!) – vergesst bitte nicht euren Namen, Nicknamen und Freundescode. Wir melden uns per E-Mail bei den 32 zufällig ausgelosten Spielern.

VORRUNDE:

Hans Menzel (Sturm)	VS	**Nicolas Gottmann** (Niggi)
Maximilian Lellbach (Miyamoto)	VS	**Christian Schmitt** (Ganon)
Eric Baumgartner (Ghost)	VS	**Sven Geweth** (Nindragon)
Tim Frei (B. Weavel)	VS	**Ingo Frei** (Dark Zero)
Maik Styppa (McCool)	VS	**Dragan Petrovic** (ahnstr)
Carsten Hastedt (OPTIK)	VS	**Jannik Pollmeier** (peNNy)
Marvin Buchholz (Batsi99)	VS	**André Geißler** (André)
Tobias Frenz (chief)	VS	**Sebastian Bachmayer** (taker0311)
Lars Kersting (NFO/Lars)	VS	**Paul Khadrawi** (PaKha)
Christian Rösner (DarkKaito)	VS	**Thorsten Kozik** (Zelda1983)
Stefan Mahrla (S.Mahrla)	VS	**Mario Bosnjak** (Nero)
Sascha Kuznia (NFO/Kawo)	VS	**Marius** (Nozdormu)
Vivien Baguio (H.Specter)	VS	**Karsten König** (Noop Killa)
Leonard Dopp (Wiederg.)	VS	**Sascha Predojevic** (NFO/Predo)
Lars Kleinemeier (Shadow)	VS	**Daniel Schmidt** (danschmi)
Thomas Empl (Moki 941)	VS	**Andreas Koch** (Andy)

ACHTELFINALE:

Hans Menzel (Sturm)	VS	**Christian Schmitt** (Ganon)
Eric Baumgartner (Ghost)	VS	**Ingo Frei** (Dark Zero)
Dragon Petrovic (ahnstr)	VS	**Carsten Hastedt** (OPTIK)
Marvin Buchholz (Batsi99)	VS	**Sebastian Bachmayer** (taker0311)
Paul Khadrawi (PaKha)	VS	**Christian Rösner** (DarkKaito)
Stefan Mahrla (S.Mahrla)	VS	**Sascha Kuznia** (NFO/Kawo)
Karsten König (Noop Killa)	VS	**Leonard Dopp** (Wiederg.)
Daniel Schmidt (danschmi)	VS	**Thomas Empl** (Moki 941)

VIERTELFINALE:

Christian Schmitt (Ganon)	VS	**Eric Baumgartner** (Ghost)
Dragan Petrovic (ahnstr)	VS	**Marvin Buchholz** (Batsi99)
Paul Khadrawi (PaKha)	VS	**Stefan Mahrla** (S.Mahrla)
Leonard Dopp (Wiederg.)	VS	**Thomas Empl** (Moki 941)

HALBFINALE:

Eric Baumgartner (Ghost)	VS	**Dragan Petrovic** (ahnstr)
Stefan Mahrla (S.Mahrla)	VS	**Leonard Dopp** (Wiederg.)

FINALE:

ERIC BAUMGARTNER

ALTER: 14 Jahre
NICKNAME: Ghost
ERSTES SPIEL: *Super Mario 64*
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 274 Siege, 69 Niederlagen (Stand: 22. März)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE:
Keine

VS

STEFAN MAHRLA

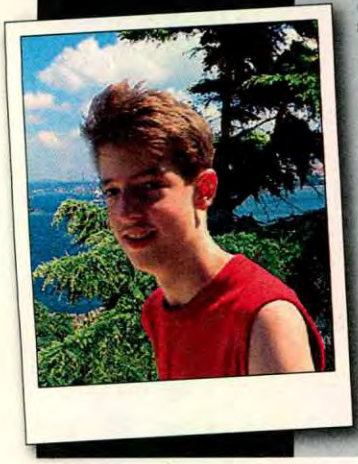
ALTER: 21 Jahre
NICKNAME: S.Mahrla
ERSTES SPIEL: *Pong*
MOMENTANE ONLINESTATISTIK:
1.055 Siege, 92 Niederlagen (Stand: 22. März)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE:
GECON 2005: Dritter Platz *Mario Kart: Double Dash!!*
Best Players Cup 2: Dritter Platz *Polarium*
Best Players Cup 3: Zweiter Platz *Mario Kart DS*
Olymptronica: Vierter Platz *Mario Kart: Double Dash!!* (Team)
N-ZONE-Forenturnier *Mario Kart DS* #1: Zweiter Platz
N-ZONE-Forenturnier *Mario Kart DS* #2: Erster Platz

Sieger beim 3. N-ZONE -Leserturnier: **Stefan Mahrla**

INFO LESERVERHÖR

Steckbrief

NAME:
SASCHA BRÄUNINGER
SPIELERNAME: FalcoX
ALTER: 15 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: *Mario Kart DS, Super Smash Bros. Melee*
E-MAIL-ADRESSE:
sascha.email@web.de



WIE LANGE TRAINIERT EIN MARIO-KART-DS-CHAMPION WIE DU TÄGLICH?
Unter der Woche spiele ich 2-3 Stunden und am Wochenende oder in den Ferien oft noch mehr. Meistens trainiere ich im Zeitfahrmodus.

WAS SOLLTE NINTENDO BEI KÜNFTIGEN ONLINE-SPIELEN BESSER MACHEN?
Es sollte möglich sein, gezielt nach Freunden zu suchen und nicht nur nach irgendwelchen Freunden. Es ist manchmal sehr ärgerlich, wenn man ein Spiel mit bestimmten Freunden machen will, die Verbindung aber nicht klappt, weil gerade noch ein anderer aus Spaß mitsucht. Und es sollten alle Schwierigkeitsstufen online spielbar sein.

WIE SCHWER FIEL DIR DER UMSTIEG VON DOUBLE DASH!! AUF MARIO KART DS?
Der Umstieg fiel mir wider Erwarten eigentlich sehr leicht. Ich habe mich schnell an die Steuerung gewöhnt und es gab auch keine Verwechslungen mit der Steuerung von *Mario Kart: Double Dash!!*.

WAS WOLLTEST DU SCHON IMMER MAL IN DER N-ZONE LOSWERDEN?
Ich finde es schade, dass die meisten Turniere, darunter auch die offizielle deutsche Meisterschaft, erst ab 16 oder 18 Jahren sind. Ich kenne einige sehr gute Spieler, die wie ich noch nicht volljährig sind und trotzdem eine Chance auf einen Platz auf dem Treppchen gehabt hätten.

FOLGE 2 CLANS STELLEN SICH VOR

ONDS

Gründung:	22.04.2005
Anzahl der Mitglieder:	20
Clanleader:	Marcel Eichhorn (15), Nickname: Shobba
Squadleader:	Christian Rudolf (17), Nickname: Lupin
Mitglieder:	Sven Zöllner (28), Nickname: Skeletor
	Christin Sautter (17), Nickname: Covergirl
	u. v. m.
Stützpunkt:	Lichtenfels
Webseite:	www.onds-clan.de.vu

N-ZONE: Warum entstand ONDS und wie habt ihr euch zusammengefunden?
SHOBBA: Das „Warum" ist eine gute Frage. Eigentlich gab es damals noch gar keinen Grund und Sinn, einen Clan aufzumachen, da die Online-Funktion noch gar nicht angekündigt war. Also muss ich diese Frage mit „Ich weiß es nicht, vielleicht ist der langweilige Schulunterricht an dieser Idee schuld" beantworten. ;-) Die Mitglieder haben sich eigentlich alle zufällig zusammengefunden. Sind durch Links in Foren auf unsere Clanpage gekommen. Die Einzigen, die sich auch privat kennen, sind Mastermind_X und Clonky. Aber dafür, dass wir alle zufällig zusammengewürfelt sind und aus verschiedenen Ländern stammen, ist trotzdem eine recht coole Community entstanden, wie ich finde.
LUPIN: Zu den Entstehungszeiten kannte ich ONDS leider noch nicht. Ich bin erst später durch einen Link in einem DS-Forum darauf aufmerksam geworden. Damals war das der einzige seriöse DS-Clan, den ich finden konnte, und so kam ich zu ONDS.

N-ZONE: Welche Projekte habt ihr in Zukunft geplant?
SHOBBA: Wir veranstalten demnächst ein Turnier, welches das zweite ONDS-Turnier sein wird. Unser Ziel ist es, mindestens 64 und maximal 128 Spieler dafür zu bekommen. Natürlich wird es auch Preise geben. Anmelden kann man sich auf unserer Website.
SKELETOR: Vergesst übrigens nicht, euch bis 19.4. zum Wi-Fi-Turnier anzumelden! Außerdem wollen wir Deutschlands stärksten *Tetris*-Squad aufbauen.

N-ZONE: *Metroid Prime: Hunters* verfügt über einen Voice-Chat. Was haltet ihr von dieser Option?
SHOBBA: Also, ich persönlich habe mich nicht wenig über diese News gefreut. Wie jeder andere habe ich auf eine Chat-Funktion gehofft, aber Voice-Chat hätte ich nicht gleich erwartet. Da werden die Clanwars auf jeden Fall noch einen Tick interessanter, vor allem wenn man die Gegner hört, nachdem sie von uns auseinandergenommen wurden.
LUPIN: Der einzige Vorteil ist, dass man den Gegner nach dem Match fluchen hören kann. :-D Aber im Ernst: Wir benutzen sowieso meist Teamspeak bei Clanwars, daher ist das nichts Neues für uns.

INFO ALLE REKORDE

Die ewige Bestenliste

MARIO KART DS (PILZ-BRÜCKE)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:13:828 Sascha Bräuninger

MARIO KART DS (TICKTACK-TRAUMA)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:41:362 Sascha Bräuninger

MARIO KART DS (WALUIGI-FLIPPER)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 2:05:569 Sascha Bräuninger

WARIOWARE TOUCHED! (ULTRA-MIX)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 369 T. Braner

WARIOWARE TOUCHED! (HARDCORE-MIX)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 999 Markus Steininger

MARIO KART: DOUBLE DASH!! (DAISYS DAMPFER)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:39:404 Henrik Haeger

MARIO KART: DOUBLE DASH!! (DK BERGLAND)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:44:409 Jessica Kim Young

SUPER SMASH BROS. MELEE (3-MINUTE-MELEE)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 197 Oliver Corbe

METEOS (5-MINUTEN-ZEITKAMPF)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 396.130 Christian Wutte

TONY HAWK'S AMERCIAN WASTELAND (CHICAGO)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 19.036.588 Patrick Regn

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND (KYOTO)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 26.817.990 Patrick Regn

SSX ON TOUR (BACK-2-BACK-PIPE)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 2.919.730 Norman Hackbarth

Highscores
aus der letzten N-ZONE

MARIO KART DS
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:35:299 Sascha Bräuninger
2 1:35:782 Tim Büttner
3 1:36:529 Sebastian Mathys
4 1:36:895 Stefan Mahrla
5 1:36:598 Dominik Hellfritzsch
6 1:36:649 Stefan Kirmaier
7 1:37:328 Julian Riederer
8 1:37:347 Björn Balg
9 1:37:426 Mark Schmidt
10 1:38:166 Adnan Jawaid

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:51:984 Henrik Haeger
2 2:00:464 Kristopher Will
3 2:03:404 Michael Rosnitschek
4 2:03:597 A. Schwenkschuster
5 2:04:081 Tobias Sünder
6 2:05:159 Heiko Schleifer
7 2:05:548 Andreas Brilke
8 2:06:174 Tobias Schleifer
9 2:09:389 André Klatt
10 2:09:683 Manuel Flocken

YOSHI: TOUCH & GO
1 638 Markus Lechner
2 622 Stjepan Prtenjaca
3 605 Kevin Muender
4 576 Markus Steininger
5 563 Elias Horala

SUPER SMASH BROS. MELEE
PLATZ | HIGHSCORE | NAME
1 56:40:06 Oliver Corbe
2 58:52:93 Mark Schmidt
3 59:10:67 Daniel Pabst
4 1:11:14:33 Marco Müller
5 1:15:47:80 Fabiano Lai

DER ULTIMATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

„Highscore-Wettbewerb powered by SEGA, THQ und Nintendo": Ohne die großzügigen Sponsoren dürftet ihr euch nicht jeden Monat über ein brandneues Spiel nach Wahl freuen. Das Dankeschön geht daher an dieser Stelle an alle PR-Manager, die euch regelmäßig mit Software für eure hart erkämpften Erfolge belohnen! Falls sich der Versand eurer Wunschspiele übrigens einmal verzögern sollte, hakt ruhig direkt bei christoph.kraus@computec.de nach. Wir kümmern uns dann um euer Anliegen!

Habt ihr bei den diesmaligen Wettbewerben einen besonders guten Rekord aufgestellt? Dann schickt uns bis zum 12. April eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und teilt uns euren Rekord mit. Habt Verständnis, dass die Terminfrist aufgrund der Feiertage diesmal etwas früher als sonst gelegt ist!

MARIO KART DS
SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:
1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Piazzale Delfino" aus dem „Blumen-Cup" im „Nitro-Grand-Prix".
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

SUPER MARIO 64 DS
SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:
1. Wählt im Hauptmenü das „Spielzimmer".
2. Entscheidet euch für Warios Minispiel „Bob-omb-Truppe".
3. Der beste Highscore gewinnt.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
SYSTEM: GameCube
SPIELREGELN:
1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Wario-Kolosseum" aus dem „Spezial-Cup".
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

F-ZERO GX
SYSTEM: GameCube
SPIELREGELN:
1. Wählt im Time-Attack-Modus die Strecke „Port Town: Long Pipe" aus dem „Saphir-Cup".
2. Fahrer und Vehikel könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem: Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Mario Party 7

Spaßgranaten oder Rohrkrepierer? Ihr habt entschieden.

Angefangen hat alles auf dem N64. *Mario Party* erschien im März 1999 und hat es mittlerweile bis Teil 7 geschafft, der sich vor kurzem bei uns auf dem Prüfstand behaupten musste. Seit jeher liegen die Qualitäten der Serie im Mehrspielermodus, der vor allem bei einem Spiel zu viert sein ganzes Spielspaß-Potenzial entfaltet. Dies spiegelt sich vor allem in eurer Einschätzung wider, die durch einen Vergleich der beiden Wertungstabellen sehr deutlich wird. Seit Teil 6 können Nintendo-Partylöwen auch mit einem Mikrofon für Laune sorgen. 16,3 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser sind mit der Anzahl an Mikrofon-Minspielen zufrieden. 58,7 Prozent aller Umfrageteilnehmer hingegen hätten überhaupt nichts gegen ein paar Minispiele mehr gehabt. Die restlichen 25 Prozent der Umfragebeteiligten haben keine Scheu, ihren Unmut über die ihrer Meinung nach viel zu geringe Anzahl an Mikro-Minispielen auszudrücken.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Animal Crossing Wild World

Ein neues Leben auf Knopfdruck

Das virtuelle Leben in der wilden Welt konnte bereits auf dem GameCube eine große Fangemeinde für sich gewinnen. Endlich, nach langen Monaten des Wartens, ist die Existenzneugründung auch auf dem Nintendo DS möglich. Wie kommt das Spiel bei euch an? Spielt ihr hauptsächlich off- oder überwiegend online? Lasst es uns wissen.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von Animal Crossing: Wild World haltet. Die Ergebnisse könnt ihr in der nächsten N-ZONE lesen.

Was findest du an Mario Party 7 am besten?

Bei dieser Frage hattet ihr die Möglichkeit, ohne Vorgaben selbst eine Antwort zu schreiben. Hier seht ihr eure Favoriten.

- Mikrofon-Unterstützung
- Achtspielermodus
- Mehrspielermodus allgemein
- Minispiele

Hast du einen Namensvorschlag für ein Mario-Party-Minispiel auf Lager?

Einige der Minispiele der *Mario Party*-Serie sind langweilig betitelt, andere wiederum total abgedreht. Wir wollten wissen, wie es bei euch in Sachen Namensgebung bestellt ist. Die originellsten Titel seht ihr hier:

- Büro-Pestizide
- Gänseblümchen-Hierarchie

INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Mehrspieler-Modus geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	13,8%
Zwischen 94 und 90 Prozent	31,2%
Zwischen 89 und 85 Prozent	38,7%
Zwischen 84 und 80 Prozent	10%
Zwischen 79 und 75 Prozent	2,5%
Zwischen 74 und 70 Prozent	2,5%
Zwischen 69 und 65 Prozent	0%
Zwischen 64 und 60 Prozent	0%
59 oder weniger Prozent	1,3%

Was vermisst du bei Mario Party 7?

Hier hattet ihr ebenfalls die Chance, eure Vorschläge in eigenen Worten zum Besten zu geben. Nachfolgend seht ihr eine kleine Liste an Wünschen:

- Mehr Mikro-Minispiele
- Einige Charaktere wie Donkey Kong oder Baby Bowser
- Innovation beim Einzelspielermodus
- Originalität bei den Minispielen

INFO EURE MEINUNG

Welcher Teil der Serie ist dein persönlicher Favorit?

Mario Party	15%
Mario Party 2	5%
Mario Party 3	10%
Mario Party 4	13,7%
Mario Party 5	13,8%
Mario Party 6	13,7%
Mario Party 7	28,8%

INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Solomodus geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	5%
Zwischen 94 und 90 Prozent	6,2%
Zwischen 89 und 85 Prozent	15%
Zwischen 84 und 80 Prozent	28,8%
Zwischen 79 und 75 Prozent	20%
Zwischen 74 und 70 Prozent	7,5%
Zwischen 69 und 65 Prozent	7,5%
Zwischen 64 und 60 Prozent	6,3%
59 oder weniger Prozent	3,7%

ENTWICKLER IM

Mit *Odama* für den GameCube und *Tales of Phantasia* für den Game Boy Advance erscheinen zwei fernöstliche Titel, die verschiedener nicht sein könnten. Letzterer ist ein Remake des SNES-Klassikers und beweist, dass Rollenspiele der alten Schule immer noch faszinieren können. *Odama* allerdings bringt ein völlig neues Spielkonzept auf den Bildschirm und mischt Flipper-Spiele und Strategie-Titel zu einem einzigartigen Genre-Mix. Die Entwickler Yoot Saito und Makoto Yoshidumi über die Entstehung innovativer Spielideen und die Wiederbelebung alter Genregrößen.

Odama

Yoot Saito

N-ZONE Was hat Sie auf die Idee gebracht, ein *Pinball*-Spiel mit strategischen Elementen zu verbinden?

Yoot Saito: Die beste Art, Flipper zu spielen, ist mit Sicherheit die analoge Version. Wenn man darüber nachdenkt, ein *Pinball*-Spiel auf den Markt zu bringen, muss man etwas machen, was Firmen, die analoge *Pinball*-Automaten herstellen, nicht machen können. Aus diesem Grund beschloss ich, diese ungewöhnliche Kombination zu versuchen. Obwohl *Odama* klassische Flipper-Action bietet, ist es nicht nur ein einfaches *Pinball*-Spiel. Sie müssen versuchen, Ihren Ball ins Ziel zu bekommen – genau wie ein Quarterback beim American Football. Alle Truppen befinden sich auf dem Spielfeld und manchmal kann es passieren, dass Sie Ihre Verbündeten mit ihren eigenen Waffen schlagen. Das könnte eine Portion Spannung und Dramatik ins Spiel bringen.

N-ZONE Denken Sie über eine Handheld-Version von *Odama* nach?

Yoot Saito: Der Nintendo-DS ist ein wunderbares Gerät. Ich bin froh, dass er mit einem eingebauten Mikrofon ausgeliefert wird. Darum haben wir auch schon etwas geplant. Wir arbeiten gerade an einem anderen Titel, der vom Mikrofon und dem Wi-Fi-Netzwerk Gebrauch machen wird. Leider kann ich zu diesem Zeitpunkt nicht mehr darüber verraten.

N-ZONE Auf welche Spielelemente in *Odama* sind Sie besonders stolz?

„Der Nintendo DS ist ein wunderbares Gerät!"

Yoot Saito: Ich glaube, das Spiel wird die Leute erheitern. Es ist die Art von Heiterkeit, die sie fühlen werden, wenn sie ihre Feinde weghauen und ihr Ziel erreichen. Ich denke, man wird erkennen, dass *Odama* sich sehr von anderen *Pinball*-Spielen unterscheidet. Es ist ein brandneues Spiel, das lediglich eine *Pinball*-Metapher verwendet. Es ist durchaus möglich, ein innovatives Spiel zu erfinden – die Leute spielen es aber erst,

GESPRÄCH

wenn sie es irgendwie kategorisieren können oder eine Ahnung davon haben, was es zu bieten hat. Daher gibt es auch so viele innovative Spiele, die nicht angenommen werden. Wir müssen einen Rahmen schaffen, in den ein Spieler das Spiel einordnen kann. Nur so kann sich ein Spiel mit innovativen Ideen etablieren. Es ist ein *Pinball*-Game, aber es ist etwas komplett anderes als andere Spiele dieser Art. Man kann das besser verstehen, wenn man die zukünftigen Netzwerkmöglichkeiten des Titels betrachtet. Menschen und Strategie spielen aber eine wichtige Rolle in *Odama*, darum wird das Spiel mit voller Netzwerkunterstützung erscheinen. Ich bin Nintendo dankbar für die Entscheidung, ein so bizarres Spiel weltweit zu veröffentlichen. Und ich bin den Medien dankbar, dass sie es so unterstützen. Ich habe bemerkt, dass sowohl Nintendo als auch Spielefans auf der ganzen Welt nach etwas anderem suchen. Aus Interviews lese ich heraus, dass viele von den bereits existierenden Spielkonzepten gelangweilt sind. Wir würden gerne noch ungewöhnlichere Spiele machen.

N-ZONE Sie scheinen Spiele mit experimenteller Spielmechanik zu mögen.

Yoot Saito: Wir von Vivarium wollen neue Genres kreieren. Wir sind nur eine kleine Firma und haben nur ein kleines Studio. Das heißt, dass wir so viel Zeit, wie wir wollen, mit Experimentieren verbringen können. Das ist allgemein ein Vorteil für kleinere Firmen, ich denke aber auch eine Mission. Kleine Studios können Innovationen hervorbringen. Manche dieser Firmen landen einen Volltreffer und können neue Felder kultivieren. Ich denke, dieser Prozess kann sich wiederholen. In diesem Sinne ist es egal, ob ich persönlich experimentelle Spielmechaniken bevorzuge oder nicht – es stellt sich eher die Frage, ob ich mich entscheide aufzuhören oder aber in einen anderen Bereich gehe, der sich nicht mit der bloßen Imitation von existierenden Genres beschäftigt. Und ich liebe es, in der Spieleindustrie tätig zu sein, weil ich Menschen neue Konzepte näherbringen kann.

N-ZONE Warum haben Sie entschieden, das GameCube-Mikrofon zu verwenden?

Yoot Saito: Wir entschieden uns, das Mikrofon zu verwenden, weil wir die Palette der Eingabemöglichkeiten erweitern wollten. Trotzdem macht das Spielen mit Mikrofon ein Spiel nicht komplizierter. Im Gegenteil, es vereinfacht es. Menschen haben nur zwei Hände, aber unser Gehirn ermöglicht es uns, viele verschiedene Sprachkommandos hervorzubringen. *Odama* wäre ohne das Mikrofon einfach nicht denkbar gewesen. Das menschliche Gehirn ist ein extrem effizienter Computer und ist bei weitem leistungsfähiger als jeder existierende Rechner. Menschen können Kommandos wie „Links!" oder „Rechts!" geben, während sie gleichzeitig Flipper spielen.

„Viele sind von existierenden Konzepten gelangweilt."

PRÄZISION Euer Odama schlägt eine Schneise der Zerstörung in die Gegnerschar.

Tales Of Phantasia

Makoto Yoshidumi

N-ZONE Die GBA-Version von *Tales of Phantasia* basiert auf der SNES- und der PlayStation-Version. Können Sie uns sagen, welche Teile Sie aus welcher Version übernommen haben?

Makoto Yoshidumi: *Tales of Phantasia* wurde erstmals für das Super Famicom (jp. SNES) im Jahre 1995 veröffentlicht. Die *Phantasia*-Spieleserie erfreut sich immer noch eines hervorragenden Rufs unter japanischen Spielern, mit einer Umsetzung auf eine Handheld-Konsole habe ich aber erst später gerechnet. Ich persönlich wollte dieses Spiel aber schon immer auf einem Handheld zocken! Die GBA-Version wird neben neuen Sub-Szenarien und Minispielen zusätzlich neue Charaktere enthalten, die hier zum ersten Mal auftauchen.

N-ZONE Hatten Sie Schwierigkeiten, das Spiel auf den GBA zu bringen?

Makoto Yoshidumi: Wenn man bedenkt, dass es sich um eine Umsetzung handelt, hat der Vorgang in der Tat länger als geplant gedauert. Unser Ziel war es, die SNES-Version ohne große Änderungen am Spiel auf den GBA zu bringen – und Sie werden sehen, dass wir erfolgreich waren. Tatsächlich waren wir sogar in der Lage, verschiedene neue Inhalte einzufügen.

N-ZONE Warum dauerte es so lange, das Spiel nach Amerika und Europa zu bringen?

Makoto Yoshidumi: Ursprünglich gingen wir davon aus, dass Rollenspiele dieser Art im Allgemeinen nicht gut im Westen ankommen. In letzter Zeit jedoch, besonders im Zuge der Veröffentlichung von bestimmten Spielen wie *Symphonia* für den GameCube, hat sich unsere Einstellung diesbezüglich grundlegend geändert.

N-ZONE Was macht das Spiel so besonders?

Makoto Yoshidumi: Was die Spielmechanik angeht, denke ich, dass das einzigartige Kampfsystem und das Kochsystem das Spiel besonders machen. Zusätzlich dazu der Sound (trotz der Tatsache, dass das Spiel auf einem ROM-Modul erscheint), unser Animationsstil, die Landschaften und das Charakterdesign. Ein anderer wichtiger Faktor ist unser Bestreben nach einer glaubwürdigen und gut gestrickten Story. Kein Spiel, das „Tales" im Namen trägt, kann bloß ein lineares RPG sein.

KINDERKRAM Diese Kids sind ganz schön aggressiv!

Sammlerwahn im

Wenn's mal eine **besondere Konsole** sein soll, seid ihr hier richtig!

Konsolen sind zum Spielen da – so zumindest die weit verbreitete Meinung unter Videospielern. Was soll der begeisterte Nintendo-Fan denn auch sonst damit machen? Wie wäre es mit Sammeln? Überall in der Welt werden stylische Editionen und limitierte Auflagen veröffentlicht, die Sammlerherzen höher schlagen lassen. Grund genug, euch einen kleinen Überblick über die schönsten und seltensten Geräte zu geben. Dabei können wir natürlich nicht alle Konsolen zeigen, aber wir haben uns ein paar besonders interessante Exemplare herausgesucht! Und wo ihr diese Konsolen erwerben könnt, verraten wir euch natürlich auch. Also lasst euch das Taschengeld erhöhen und fangt an zu sparen!

SASCHA DOWIDAT

Final Fantasy Crystal Chronicles-Edition

Wunderschöner, weißer GameCube mit passendem Controller und Game-Boy-Player, der nur in einer Mini-Auflage in Japan veröffentlicht wurde. Angeblich stammt diese Fassung aus einem Gewinnspiel einer bekannten japanischen Spiele-Zeitschrift.

Inhalt: Konsole, Controller, Game-Boy-Player, Spiel **Stückzahl:** 150 **Preisspanne:** ab ca. 800 Euro aufwärts **Erscheinungsland:** Japan **Veröffentlichungsgrund:** Erscheinen von *Final Fantasy: Crystal Chronicles* **Wo erhältlich:** Nur durch ein Gewinnspiel in Japan möglich **Seltenheitsfaktor:** Hoch

Generation Gundam Chars Customized Box

Spezielle Fassung des GameCube in den Farben der in Japan sehr beliebten *Gundam*-Reihe. Seltsamerweise schwieriger zu bekommen als die Hanshin-Tigers- und *Tales of Symphonia*-Editionen.

Inhalt: Konsole, Controller, Game-Boy-Player, Spiel, Figur **Stückzahl:** Unbekannt **Preisspanne:** Ca. 300-400 Euro **Erscheinungsland:** Japan **Veröffentlichungsgrund:** Release des Spieles *Senshitachi no Kiseki*, ein weiterer Teil der berühmten *Gundam*-Serie **Wo erhältlich:** Frei verkäuflich **Seltenheitsfaktor:** Mittel

Hanshin Tigers-Edition

Schwarz-weiß gestreifte Konsole mit passendem Pad und aufgedrucktem Symbol der Hanshin Tigers. Vorbesteller erhalten zusätzlich ein T-Shirt der beliebten Baseball-Mannschaft.

Inhalt: Konsole, Controller, Game-Boy-Player-Player **Stückzahl:** Unbekannt **Preisspanne:** Ca. 200 Euro **Erscheinungsland:** Japan **Veröffentlichungsgrund:** Gewinn der Baseball-Meisterschaft der Hanshin Tigers im Jahr 2003 **Wo erhältlich:** Frei verkäuflich **Seltenheitsfaktor:** Mittel

Tales of Symphonia-Edition

Mintgrüne Konsole mit *Tales of Symphonia*-Deckeleinsatz und passendem Controller. Außer in Japan veröffentlicht Nintendo eine geringe Stückzahl von 2.000 Geräten in Frankreich.

Inhalt: Konsole, Controller, Game-Boy-Player, Spiel **Stückzahl: Japan:** Unbekannt **Frankreich:** Angeblich 2.000 **Preisspanne: Japan:** ca. 150-400 Euro **Frankreich:** 100-200 Euro **Erscheinungsland:** Japan/Frankreich **Veröffentlichungsgrund:** Release von *Tales of Symphonia* **Wo erhältlich:** Frei verkäuflich **Seltenheitsfaktor:** Mittel

Hot Summer Edition

Im letzten Jahr veranstaltete Nintendo das „Hot Summer"-Gewinnspiel: Spieler registrierten ihre neuen GBA- oder DS-Spiele auf der Club-Nintendo-Seite und konnten einen von fünf DS mit einem gravierten Mario, Wario, Yoshi, Peach oder Bowser gewinnen.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Je 200
Preisspanne: Ca. 400-500 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Hot Summer Tour
Wo erhältlich: Club Nintendo Japan
Seltenheitsfaktor: Hoch

Special Limited Edition

Auch Europäer werden mit einer Edition bedacht, die Nintendo in Anlehnung an die Hot Summer Tour produziert. Die Motive sind gleich, allerdings prangt „special limited edition" auf den Geräten. Sie erschienen nur in silber und werden auf der GC 2005 verlost.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Je 6
Preisspanne: Noch nie gehandelt
Erscheinungsland: Deutschland
Veröffentlichungsgrund: Hot Summer Edition in Japan
Wo erhältlich: Games Convention 2005
Seltenheitsfaktor: Hoch

Zeichen des N?

Pepsi Limited Edition

Zu Promotion-Zwecken veröffentlicht Pepsi einen speziellen Nintendo DS im Firmendesign. Interessant sind die besonderen Ohrhörer mit dem Logo des Getränkeherstellers und der mitgelieferte Koffer im stylischen, blauen Look!

Inhalt: Konsole, Koffer
Stückzahl: 1.000
Preisspanne: Ca. 400-500 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Promotion zum Getränk Pepsi Twist
Wo erhältlich: Gewinnspiel
Seltenheitsfaktor: Hoch

Poképark 2005 Limited Edition

Zu Eröffnung des Pokémon-Erlebnis-Parks veröffentlicht Nintendo einen dunkelblauen DS mit dem Logo des Parks. Über Importhändler leicht zu beziehende Limited Edition und für Pokémon-Fans ein Muss.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: Ca. 150-200 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Eröffnung des Poképarks
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Final Fantasy Tactics Pearl White Edition

Konsolen im *Final Fantasy*-Look sind fast immer begehrte Sammlerstücke, so auch die Pearl White Edition des GBA, natürlich im stylischen Weiß, die Nintendo zum Erscheinen von *Final Fantasy Tactics* in einer limitierten Fassung veröffentlicht.

Inhalt: Konsole, Spiel, Trageschlaufe, Tasche, Lösungsbuch
Stückzahl: Gerüchten zufolge 50.000
Preisspanne: Ca. 200-250 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Erscheinen von *Final Fantasy Tactics* für den Game Boy Advance
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktior: Mittel

Lasst die Hosen runter!

Ihr habt selbst limitierte Sammlerstücke, Unikate und spezielle Editionen? Lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Ihr habt Fragen zum Importieren oder zu einzelnen Editionen? Dann zögert nicht und schickt uns ebenfalls eine Mail. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Importieren leicht gemacht!

Wie zeigen euch, was ihr beim Importieren aus dem Ausland beachten solltet und wo ihr begehrte Sammlerstücke ergattern könnt.

1. Händler und Ebay

Viele spezielle Konsolen könnt ihr einfach bei ausgewählten Importhändlern beziehen. Bedenkt, dass limitierte Konsolen und Handhelds unter Umständen schnell ausverkauft sind! Vorbestellungen sind jedoch fast immer möglich. Seltene Stücke wie die Hot Summer Edition des DS oder der *Final Fantasy*-GameCube sind vereinzelt ebenfalls bei Importhändlern zu bekommen – oder natürlich bei Ebay. Englischkenntnisse sind in beiden Fällen von Vorteil. Wer des Japanischen mächtig ist, dem sei die Seite http://auctions.yahoo.co.jp empfohlen, hier ist die Trefferquote am höchsten, aber eben auch die Sprachbarriere vorhanden.

www.gamechoiceclub.com
www.play-Asia.com
www.lik-sang.com
www.ebay.com
www.ebay.de
http://auctions.yahoo.co.jp

2. Versandkosten beachten

Denkt daran, dass zu den Preisen noch Versandkosten hinzukommen! Für einen einfachen GBA fallen je nach gewünschter Versandart zwischen 10 und 30 Euro an, ein GameCube kostet schnell 50 Euro. Es ist empfehlenswert, eine versicherte Versandart mit Tracking-Nummer zu wählen, z. B. UPS. Auf der Webseite könnt ihr stets überprüfen, wo sich eurer Paket befindet.
www.ups.com
www.fedex.com

3. Bezahlung

Wie bezahle ich denn nun meine Ware? Das ist abhängig vom Anbieter, bei dem ihr eure Ware kauft. Vereinzelt bieten Importhändler wie Play-Asia auch die Überweisung auf ein deutsches Konto an. Kreditkarten werden meistens akzeptiert oder ihr greift zu Online-Bezahlsystemen wie Paypal. Dazu überweist ihr das Geld auf ein Paypal-Konto und könnt es dann an jede beliebige Mailadresse in der ganzen Welt verschicken.
www.paypal.de
www.bidpay.com

4. Zoll

Vorsicht: Schon viele Sammler haben sich über eine seltene Konsole gefreut, um drei Wochen später den teuren Zollbescheid zu erhalten. Pakete, die einen Warenwert von 45 Dollar überschreiten, werden vom Zollamt abgefertigt. Zu den 16 Prozent Einfuhrumsatzsteuer kommen meist noch 3,5 Prozent für die Einfuhr von Videospielen hinzu. Insgesamt müsst ihr also zum Kaufpreis noch einmal knapp 20 Prozent hinzuaddieren.

5. Fallbeispiel:

Was kostet mich also im konkreten Fall eine Konsole?
Wir führen eine Beispielbestellung mit dem Pikachu-GBA durch:

Posten	Kosten
Pikachu-GBA	125,-
UPS-Versand	25,-
Zoll (ca. 20 %)	30,-
Gesamt:	180,-

In seltenen Fällen könnt ihr Glück beim Zoll haben und euer Paket wird nicht begutachtet, allerdings solltet ihr nicht darauf vertrauen, sonst gibt es später ein böses Erwachen.

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

~~Teil 1: Concept Artist~~
~~Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist~~
~~Teil 3: Programmierer~~
~~Teil 4: Audio-Spezialist~~
~~Teil 5: Tester~~
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager/ PR-Manager

Teil 6: Jobs in der Videospielbranche
Producer

EXPERTEN Die Profis von keyCOM.biz aus Kaarst kümmern sich neben Quality Assurance auch um Projektleitung und Software-Entwicklung.

Termingerechtes Arbeiten ist in der Videospielbranche oberstes Gebot. Denn lange bevor man ein sehnsüchtig erwartetes Spiel in die Konsole einlegen darf, muss der Publisher seine Marketing-Aktionen planen, Anzeigen schalten und sich um den Vertrieb kümmern. Außerdem wollen sich die Journalisten und Händler anhand einer Vorabversion einen Eindruck vom jeweiligen Titel verschaffen. Für den Hersteller steht dabei sehr viel Geld auf dem Spiel – da können Fehlplanungen unter Umständen sogar über die Existenz einer Firma entscheiden.

PROJEKT-KOORDINATION

Getreu dem Motto „Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser" gibt es deshalb in der Spieleentwicklung eine Person, die den Produktionsablauf überwacht und sicherstellt, dass ein Titel innerhalb des Zeit- und Budgetrahmens fertig wird und die gesetzten Qualitätsauflagen erfüllt. Man unterscheidet hierbei zwischen dem internen und dem externen Producer: Der interne Produzent ist das Bindeglied zwischen dem Publisher, der das Geld für ein Projekt vorstreckt, und dem Entwicklerteam. Ein externer Producer betreut meist mehrere Projekte eines Publishers gleichzeitig und liefert seinem Arbeitgeber regelmäßig Informationen über den Fortschritt und Entwicklungsstand der jeweiligen Spiele. Einen einheitlichen Zugang in den Beruf gibt es nicht. „Meist wird ein Entwickler in einem kleinen Team erst zum Projektleiter ernannt und übt seinen Posten so gewissenhaft aus, dass er die Entwicklung schließlich den anderen überlässt", beschreibt Producer Jan Liebetrau den Werdegang eines Producers. „Man muss sich in allen Teilbereichen der Entwicklung auskennen und mit dem Handwerkszeug vertraut sein, um vernünftig planen zu können." Darüber hinaus sollte ein Producer sehr kommunikativ sein und darf sich von kleinen Problemen nicht einschüchtern lassen. Er erkennt Schwachstellen im Entwicklungsablauf, legt den Zeitplan für die einzelnen Spielinhalte fest und spricht sogar bei Personalenentscheidungen mit. „Für das Spiel *Michael Schumacher Racing World* hat der Producer sogar einen Termin

REFERAT Professor Dr. Axel Hoppe ist Dozent an der Mediadesign-Hochschule und erläutert hier gerade Charaktermodelle.

ABSEITS Auch Themen wie Marketing oder Vertrieb werden den Studenten in München nähergebracht.

auf einer Kartbahn organisiert, um einerseits den Entwicklern das Fahrgefühl näherzubringen und andererseits Soundaufnahmen für die Motorgeräusche zu machen", erinnert sich Jan Liebetrau vom Berliner Entwickler-Dienstleister ITnB.

PRAKTIKUM ALS EINSTIEG

Producer arbeiten meist in Festanstellung und erhalten durch Praktika oder Assistenzen den Zugang in die Entwicklerbranche. Neben Spieleherstellern kann ein Produzent auch für Fernsehsender oder Filmproduzenten arbeiten. Hilfreich sind ein abgeschlossenes Studium der Medien- und Kommunikationswissenschaften oder BWL, verhandlungssicheres Englisch, autoritäres Auftreten sowie Begeisterung für das schönste Hobby der Welt. Für Producer Christian Grunwald vom Hersteller Playlogic erfüllte sich in seinem Job sogar ein lange gehegter Traum: „Ich sah *Doom 3*, bevor es auf dem Markt war, und lernte Leute kennen, die schon gegen John Carmack *Quake* gespielt haben. Für einen Deutschen aus einem 6.000-Seelen-Dorf war das schon etwas."

CHRISTOPH KRAUS

INFO INTERVIEW

„Erfahrungen sammeln!"

CHRISTIAN GRUNWALD

Christian Grunwald ist 30 Jahre alt und betreut derzeit als Producer bei Playlogic die Projekte *Infernal*, *PRISM* und *Xyanide*.

N-ZONE ***Wie bist du Producer geworden?***
Christian Grunwald: Zunächst habe ich dreieinhalb Jahre als Tester gearbeitet und in dieser Position bereits die Aufgaben eines Assistant Producer übernommen. Eines Tages rief mich der damalige Chef von TDK Mediactive an. Er fragte mich, ob ich Interesse hätte, für ihn befristet als Producer zu arbeiten, um die aktuellen Spiele fertigzustellen. Nach dem Job bei TDK kamen die Angebote von anderen Firmen regelrecht reingeflattert. Bekommen hat mich letztlich Playlogic in Amsterdam.

N-ZONE ***Wie siehst du die Perspektiven in der deutschen Entwicklungsbranche?***
Christian Grunwald: Eigentlich gut! Deutschland entwickelt sich langsam und wird professioneller. Generell werden immer Programmierer oder 3D-Designer gebraucht. Das Problem ist nur, dass oft nur freie Mitarbeiter gesucht werden. Festanstellungen gibt es nur bei besonderer Begabung oder durch Beziehungen. Eigentlich habe ich noch nie eine Stellenausschreibung für die Spielebranche beim Arbeitsamt gesehen und noch nie einen Job in der Branche bekommen, indem ich eine Bewerbung geschrieben habe.

„Die deutsche Entwicklungsbranche wird immer professioneller!"

N-ZONE ***Hast du einen Ratschlag für Leser, die unbedingt als Entwickler arbeiten möchten?***
Christian Grunwald: Solange sie noch studieren oder bei ihren Eltern leben, sollten sie private Erfahrungen mit Tools und der Spieleentwicklung im Allgemeinen sammeln. Es gibt sehr viele Modder-Communities im Netz, die immer wieder neue Leute suchen. Nachdem man auf diesem Weg Erfahrung gesammelt hat, sollte man sich erstmal als Praktikant zur Verfügung stellen. Wenn man in dieser Zeit sehr gute Arbeit geleistet hat, wird man meist automatisch übernommen oder kennt bis dahin so viele Leute, dass der Einstieg nicht mehr ganz so schwer fällt.

N-ZONE ***Gibt es ein bestimmtes Projekt, das du in Zukunft gerne übernehmen würdest?***
Christian Grunwald: Früher wollte ich mal einen Terry-Pratchett-Roman umsetzen. Aber viel wichtiger ist mittlerweile das Team, mit dem ich zusammenarbeite. Denn wenn das nicht stimmt, funktioniert nichts. Letztlich ist man als Producer immer im Zeitplan gefangen und muss schauen, dass man in der relativ kurzen Zeit das Bestmögliche herausholen kann.

N-ZONE ***Vielen Dank für das Interview!***

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Bratz Rock Angelz	03/06
Die Unglaublichen – The Incredibles	04/06
Enter the Matrix	01/06
Final Fantasy: Crystal Chronicles	02/06
Hulk: Ultimate Destruction	12/05
Killer 7	10/05 / 11/05
LEGO Star Wars	01/06
NBA Live 06	12/05
Mario Kart Double Dash!!	11/05 / 12/05
Mario Party 4	02/06
Mario Superstar Baseball	01/06
Metroid Prime	02/06
Need for Speed: Most Wanted	02/06
Outlaw Golf	04/06
Pac-Man World 2	01/06
Peter Jackson's King Kong	04/06
Shrek SuperSlam	01/06 / 02/06
Sonic Heroes	03/06
Spider-Man 2	11/05
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	04/06
SSX 3	01/06
SSX on Tour	01/06
Super Mario Sunshine	02/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: New York City	04/06
Turok Evolution	01/06
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	12/05 / 02/06

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Die Unglaublichen – The Incredibles	04/06
Castlevania – Aria of Sorrow	12/05
Donkey Kong Country 2	02/06
Donkey Kong Country 3	03/06
Glory Days – The Essence of War	12/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Nanostray	11/05
Nintendogs	12/05
TMNT 3: Mutant Nightmare	03/06

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Taglich von 8 bis 22 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

WANDLUNG Jetzt sieht Chicken Little richtig cool aus.

Himmel und Huhn

CHEATS **Alles eine Nummer größer**

Das kleine Hühnchen will einmal ganz groß werden. Ihr sorgt schon jetzt dafür: Großer Kopf, große Füße, großer Kamm und Sonnenbrille machen aus dem Kleinen einen richtig coolen Hahn. Gebt folgende Kombinationen unter den Cheat-Codes ein.

Baseball, Baseball, Baseball, Shirt – Unverwundbarkeit

Schläger, Schläger, Kappe, Kappe – Papierhosen

Handschuhe, Handschuhe, Helm, Helm – Sonnenbrille

Hut, Hut, Shirt, Shirt – Unterwäsche

Kappe, Handschuhe, Handschuhe, Kappe – große Füße

Baseball, Schläger, Schläger, Baseball – großer Kamm

Kappe, Helm, Helm, Kappe – große Köpfe

Spartan Total Warrior

CHEAT **Alle Levels**

Die Götter sind euch nicht wohlgesinnt und euer Spartaner beißt ständig ins Gras? Mit unserem Cheat könnt ihr euch trotzdem die späteren Abschnitte anschauen. Geht im Startbildschirm auf „Extras" und gebt dann Folgendes ein:

Links (11x), rechts (7x), Y

Schon verschwindet das Schloss, das den Zugang zu den einzelnen Abschnitten blockiert, und ihr habt freie Bahn!

FEUERWERK Mit Leichtigkeit springt ihr in den letzten Level.

Call of Duty: Big Red One

CHEATS **Durchmarsch**

Wer im Zweiten Weltkrieg seine Probleme im Schützengraben hat, ist durch unseren Cheat zwar nicht vor Kugeln sicher, aber zumindest ermöglicht er die freie Levelanwahl. Gebt dazu in der Kapitelauswahl, während ihr die L- und die R-Taste drückt, folgende Kombination ein.

↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, X, →, X, →, X

Die Chroniken von Narnia Der König von Narnia

CHEATS **Endlich tun Schläge nicht mehr weh.**

Werdet in Narnia unverwundbar, scheffelt schnell viel Geld oder beendet den Level einfach, wenn er euch zu schwer ist. Es ist fast alles machbar: Drückt im Startbildschirm erst den A-Button, haltet dann L und R gedrückt und gebt folgende Kombination ein:

↓, ↓, →, ↑

Nun könnt ihr im Spiel folgende Codes eingeben:

10.000 Münzen: L halten, dann ↓, ←, →, ↓
Level erfolgreich beenden: L halten, dann ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, ↓, →, ↑
Unverwundbarkeit: L halten, dann ↓, ↑, ↓, →, →

N-ZONE **CLASSIC CHEAT**

Batman Vengance

CHEATS **Hilfe für den Flatterman**

Um Batman besser auszustatten, müsst ihr im Hauptmenü nacheinander folgende Tasten drücken. Macht ihr's richtig, hört ihr ein akustisches Signal, das die korrekte Eingabe bestätigt.

Unendlich viele Baterangs: L, R, Y, X
Von jedem Item 99 Stück: L, R, Y, Y
Alle Power-Moves: L, L, R, R, L, R, L, R
Unverwundbarkeit: L, R, X, L, R, Y, L
Unendlich viele Batlauncher: Y, X, Y, X, L, R, L, R
Unendliche viele Handcuffs: X, Y, X, Y, L, R, R, L, L

Leser fragen, N·ZONE hilft

Hier stehen wir euch in Zukunft mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Ihr kommt am letzten Endgegner in *Castlevania – Dawn of Sorrow* nicht vorbei oder schafft es nicht, alle Strecken in *Mario Kart: Super Circuit* freizuschalten? Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

THEMA: ZELDA: THE MINISH CAP

Hallo N-ZONE,
ich komme bei *Zelda: The Minish Cap* nicht weiter. Im dunklen Schloss Hyrule muss man ganz hoch auf den Turm, bevor die Glocke dreimal schlägt. Dann fällt man in den Raum davor und muss Vaati zweimal besiegen. Nun muss man zur heiligen Stätte rennen, aber Vaati erscheint wieder und man muss ihn erneut besiegen. Beim dritten Mal weiß ich nicht, wie man ihn besiegt. Das Spiel war bis jetzt sehr gut, doch diese Stelle macht mich verrückt! Bitte helft mir!

TIM

N·ZONE Hallo Tim,
ein knackiger Endgegner, das ist wohl wahr! Der letzte Kampf ist in zwei Phasen eingeteilt. In der ersten Phase wartest du ab, bis sich ein Arm durch den Boden gegraben hat und an einer anderen Stelle auftaucht. Triff diesen Arm, um ihn zu betäuben. Anschließend schrumpfst du dich mit dem Portal und betrittst das Innere des betäubten Arms durch das Loch an der Vorderseite. Innen schweben mehrere Augen hin und her. Das einzige verwundbare Auge hat eine winzige, rote Pupille und blinkt bei Treffern rot auf. Dieses malträtierst du mit Schlägen, bis der Arm zerstört ist. Die gleiche Prozedur wiederholst du mit dem zweiten Arm, allerdings gibt es hier zwei verwundbare Augen! In der zweiten Phase vierteilst du dich, diesmal in normaler Größe, und stellst dich auf die leuchtenden Bodenplatten. Sobald die Augen die blauen Kugeln verschießen, schlägst du sie mit dem Schwert zurück, um die kleinen Augen zu zerstören. Dann flitzt du zum Gegner und versuchst ihn so oft wie möglich mit dem Schwert zu treffen. Das Ganze wiederholst du, bis der finale Obermotz klein begibt. Herzlichen Glückwunsch!

METROID PRIME 2: ECHOES

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich habe mir neulich *Metroid Prime 2: Echoes* zugelegt. Das Gute an diesem Spiel ist, dass es nie unfair wird und man eigentlich nicht lange braucht, um eine Strategie gegen jeden einzelnen Gegner zu finden, was den Spielspaß ungemein fördert. Allerdings stehe ich ausgerechnet am Ende des Spiels vor einem großen Problem: Die letzte dunkle Samus macht mir zu schaffen (ich meine die dunkle Samus nach dem Ing-Imperator). Bitte sagt mir, wie man sie besiegt. Ihr seid meine letzte Hoffnung!

PATRICK VOSS

N·ZONE Hallo Patrick,
gar kein Problem, Samus ist schnell erledigt. ;-) Zu Beginn des Kampfes bearbeitest du die dunkle Samus mit dem Light Beam oder dem Power Beam. Sobald sie sich unsichtbar macht, schaltest du den Echo Visor ein, um sie zu finden. Ist sie von einer Phazon-Schicht umgeben, musst du aufpassen und den Strahlenattacken ausweichen. Sobald kleine Phazon-Partikel in deine Richtung fliegen, lädst du den Power Beam auf und absorbierst so die Teilchen. Wenn die Waffe blau leuchtet, feuerst du auf die dunkle Samus. Das wiederholst du so lange, bis sie klein beigibt. Schon hast du es geschafft!

TEILCHENBESCHLEUNIGER Ladet den Power Beam mit Phazon auf und feuert auf Samus!

FREELOADER

Hallo N-ZONE,
bitte bringt einen Bericht oder eine Erklärung, wie man Codes unter [m] eingibt. Mein Sohn und ich sind noch nicht dahintergekommen.

KLAUS LENGGER

N·ZONE Hallo Klaus und Sohnemann,
aber klar können wir den genauen Gebrauch eines Freeloaders erklären. Das ist gar nicht so schwierig. Als Beispiel nehmen wir den Cheat-Code zu *Mario Power Tennis* aus der Ausgabe 05/05. Nachdem ihr den Freeloader in den Memory-Slot B gesteckt habt, legt ihr die Disk in das Laufwerk und startet den GameCube.

Wählt „Action Replay Codes" aus, dann das EU-Zeichen und entscheidet euch für das Hinzufügen eines neuen Spieles.

Dann gebt ihr den Namen des Spieles ein und darunter den Buchstaben [m]. Jetzt gebt ihr den Code für [m] ein:
9APA-V3PD-QZKYU
54YB-Y309-W9NXF

Sucht einen Cheat aus, z. B. „Nicht bewegen", und gebt den entsprechenden Code „DPVC-WY82-0BFX3 und VAGU-PX1M-2V4UT" ein. Anschließend aktiviert ihr diesen im Menü und startet das Spiel.

Das Ergebnis: Waluigi kann sich im Match gegen Mario nicht mehr bewegen und ihr gewinnt im Handumdrehen.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
Nintendo Revolution		❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP/Micro)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

Spieletitel — System

_____
_____
_____

5. Wie gefällt dir der Highscore-Wettbewerb?

Voll super! War lange überfällig. ❑
Ist ganz nett, mitmachen werde ich aber nicht. ❑
Highscore-Wettbewerb? Welcher Highscore-Wettbewerb? ❑

6. Was hältst du vom Spielerforum?

Finde ich insgesamt total genial! ❑
Das Leserverhör ist am coolsten. ❑
Ist schon ganz interessant. ❑
Gefällt mir überhaupt nicht. ❑

7. Wie hat dir der *Brain Training*-IQ-Test gefallen?

Total super! Ich freue mich schon tierisch auf das Spiel. ❑
Bei manchen Aufgaben wusste ich nicht, was zu tun war. ❑
Ich fand die Aufgaben zu einfach. ❑
Das Zeitlimit war schon etwas zu straff. ❑

8. Hast du das GameCube-*Animal Crossing* schon gespielt?

Ja ❑
Nein ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 05/2006)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... etwa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage Nintendo Revolution	____	❑	❑	❑
Interview Shigeru Miyamoto	____	❑	❑	❑
Praxistest Nintendo DS Lite	____	❑	❑	❑
Vorschau X-Men The Offical G.	____	❑	❑	❑
Vorschau NEW Super Mario Bros.	____	❑	❑	❑
Vorschau Zelda: Phantom H.	____	❑	❑	❑
Vorschau Children of Mana	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test Die Chroniken von Narnia	____	❑	❑	❑
Test Trauma Center: Under t. K.	____	❑	❑	❑
Test Tetris DS	____	❑	❑	❑
Test Metroid Prime Hunters	____	❑	❑	❑
Leserbriefe	____	❑	❑	❑
Spielerforum	____	❑	❑	❑
Feedback Mario Party 7	____	❑	❑	❑
Backstage	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 05 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: 0911 / 2872-100 Telefax: 0911 / 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Redaktionsdirektor	Hans Ippisch
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Fabian Sluga, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Sascha Dowidat, Christoph Kraus, Marius Wallat
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent	Heinrich Lenhardt
Japan-Korrespondent	Warren Harrod
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Lars Kromat, Florian Hannich, René Weinberg
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	René Weinberg
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebskoordination	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49-911-2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49-911-2872-254 ; silke.pietschel@computec.de

Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49-89 20 959125, Fax: +49-89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.computec.de, E-Mail: computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben:
Inland: € 37,20 Ausland: € 49,20

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben: € 42,-

ISSN1433-8424, VKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Einem Teil der Auflage liegen Prospekte der Computec Media AG bei.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision (spielerische Fragen) www.activision.de	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Activision (technische Fragen) www.activision.de	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (technische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games www.buenavistagames.com	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Eidos (technische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (technische Fragen) www.electronicarts.de	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami de.gs.konami-europe.com	0900/1 101 887	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
NINTENDO www.nintendo-europe.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ www.thq.de	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

COMPUTEC-HOTLINES

Computec (Technik) www.computec.de	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Computec (Cheats & Tipps) www.computec.de	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-22 Uhr	€ 1,86/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Electronic Arts	2
Eastbam Wazap	99
Jöllenbeck	100
Jamba	59
Computec Media AG	19, 34, 35, 36, 37, 75

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Unfreiwillig genial?

Baldrian für Zelda-Fans!

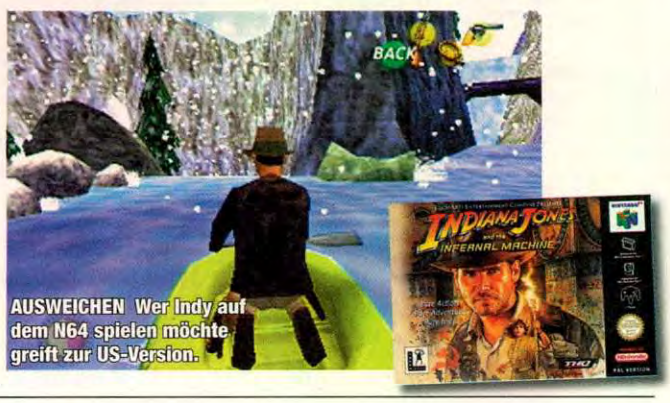
DIE KOLUMNE

Nintendo-Fans brauchen starke Nerven. Erst wird *Zelda* auf das Frühjahr 2006 verschoben, dann auf das vierte Quartal – unserem Leiden wird kein Ende gesetzt. Zusätzlich spannt man uns mit Spekulationen auf die Folter, ob der Revolution-Controller unterstützt wird oder nicht. Diese Katze ist ja nun endgültig aus dem Sack und wir dürfen uns auf das erste interaktive *Zelda* mit vollem Körpereinsatz freuen. Die Terminverschiebung ist vielen Spielern aber immer noch ein Dorn im Auge und sorgt für großes Unverständnis. Man sollte aber auch bedenken, dass Nintendo noch nie ein Produkt auf den Markt gebracht hat, um der Konkurrenz einen Schritt voraus zu sein, sondern sich stets genügend Entwicklungszeit gönnt, um bahnbrechende Meisterwerke zu schaffen. *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* oder *Mario 64* sind der Beweis. Aber vielleicht entpuppt sich die Verspätung am Ende als genialer Schachzug, zumindest wenn es um das Marketing geht. Statt zum Release des Revolution mit halbherzigen Launchtiteln die Spieler zu enttäuschen, könnte Big N mit *Zelda: The Twilight Princess* seit langem wieder einen System-Seller zum Start bringen. Und wer auf die neue Konsole verzichten möchte, der spielt *Twilight Princess* einfach auf dem GameCube und wird nicht zur neuen Konsole gezwungen. Das ist doch auf jeden Fall kundenfreundlich und im Interesse der weltweiten Spielerschaft – oder etwa nicht? Schreibt uns eure Meinung an redaktion@n-zone.de.

Kurioses aus der Videospielbranche

Heute: Spiele, die nie erschienen sind!

Um bestimmte Spiele ranken sich wahre Mysterien! Da wird über Veröffentlichungen in Deutschland diskutiert und angebliche Sichtungen seltener Spiele in hiesigen Elektromärkten, aber selber besitzen oder gar gesehen hat es dann doch niemand. So geschehen im Fall von *Indiana Jones and the Infernal Machine*, das in Deutschland über THQ unter dem Namen *Indiana Jones und der Turm zu Babel* in die Läden kommen sollte. In Ausgabe 02/2001 berichtete die N-ZONE in einem ausführlichen Importtest über das kleine Meisterwerk und testete zwei Ausgaben später sogar die PAL-Fassung, hier ohne deutsche Texte. In Ausgabe 8/2001 kam dann endgültig das Aus für das stimmungsvolle Action-Adventure um den mit Lederpeitsche und Schlapphut ausgerüsteten Indiana Jones: Der Titel erschien nach langem Hin und Her nicht mehr für Europa. Und doch ranken sich immer wieder Mythen um angeblich gesichtete PAL-Exemplare. Ein Packshot ist sogar heute noch auf der Internetseite des Buchhändlers Amazon zu sichten. Für uns steht fest, dass es lediglich ein paar Entwicklermodule mit einer PAL-Fassung geben kann, aber vielleicht belehrt ihr uns am Ende doch noch eines Besseren. Ähnliche Gerüchte ranken sich übrigens um eine Verkaufsversion von *Ruff & Tumble*. Wer eindeutige Beweise hat, möge sie uns unter der Mailadresse redaktion@n-zone.de zukommen lassen!



AUSWEICHEN Wer Indy auf dem N64 spielen möchte greift zur US-Version.

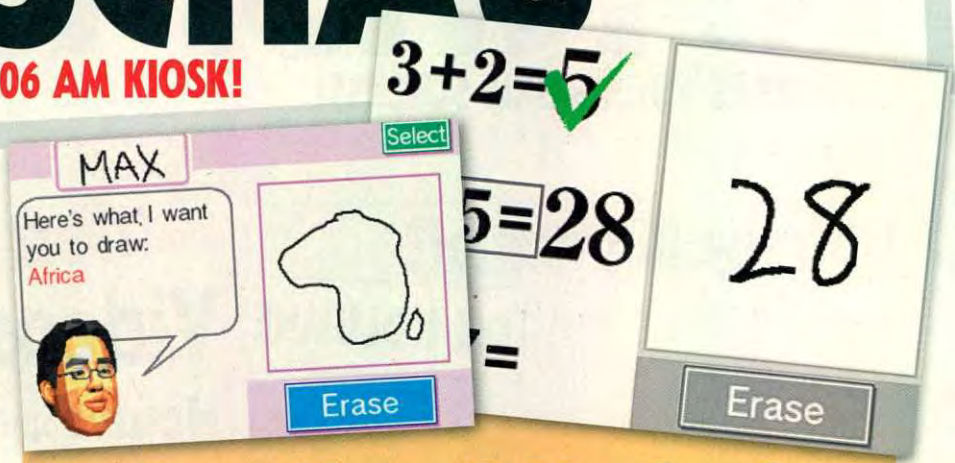
Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Endlich hatte das Warten ein Ende – die N-ZONE berichtete von der E3 2001 und zeigte neue Details zu Nintendo Zauberwürfel sowie Softwareperlen wie *Star Fox Adventures* oder *Rogue Leader: Rogue Squadron II*. Außerdem feierten wir ausgelassen unseren vierten Geburtstag und sichteten die siegende Softwareflut für das N64: *Excitebike* sahnte grandiose 86 % ab, *Aidyn Chronicles* konnte uns mit 65 % nicht vollständig begeistern und *Dr. Mario 64* und *Animal Forest* waren uns einen Importtest wert, erschienen aber später nicht in Deutschland. Game-Boy-Color-Besitzer und Pokémon-Fans freuten sich über die Sonderbeilage Akte P mit allen Infos zu *Pokémon Gold & Silber*, während *Pokémon Puzzle League* und *Harvest Moon 2* Hitsterne absahnten.

VORSCHAU

N-ZONE 06/06 AB 3.5.2006 AM KIOSK!



Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging
Wie fit ist Ihr Gehirn?

Der erste DS-Intelligenztrainer erreicht Europa! Wir sagen euch im Test, was der Titel taugt!

Super Princess Peach

Endlich kriegt die Prinzessin ihr eigenes Spiel. Im Test erfahrt ihr, ob sie an die geniale Qualität der Mario-Jump&Runs anknüpfen kann.

Pokémon Ranger & Pokémon Link

Pokémania pur in der nächsten N-ZONE. Wir stellen euch das Knobelspektakel sowie das Spiel zum neuen Kinofilm vor.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- TEST: FIFA WORLDCUP 2006
- TEST: ELECTROPLANKTON
- TEST: HARVEST MOON: A MAGICAL MELODY
- TEST: CHIBI-ROBO!
- TEST: X-MEN: THE OFFICIAL GAME
- TEST: ICE AGE 2: JETZT TAUT'S

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Adam Artur Antolski

Adam Artur Antolski ist 22 Jahre alt und Game Designer Assistant bei NIBRIS.

Was spielst du im Augenblick?
Momentan widme ich mich im zweiten Durchgang *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*.

Was gefällt dir an diesem Spiel?
Der Multiplayer-Aspekt in dieser *Zelda*-Episode rockt, aber der Titel ist sicherlich kein Spiel für jeden Geschmack.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
The Legend of Zelda: Ocarina of Time: Dieses Spiel als monumental zu beschreiben, wäre eine Untertreibung! Das erste *Mario Bros.*, weil ich es in meiner Kindheit gespielt habe. *Pokémon: Gelbe Edition*: Es war einfach putzig anzusehen, wie Pikachu hinter dem Spieler herläuft.

Was gefällt dir am Nintendo DS am besten?
Mein Lieblingsspiel auf dem Nintendo DS ist *Mario Kart DS*: großartige Grafik, Strecken und Unterhaltung! Und natürlich mit Wi-Fi-Unterstützung ...

Welche Nintendo-DS- oder Revolution-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Zu Nintendo DS und Revolution sage ich nur ein Wort: *Zelda*.

Mit welchem Video- oder Automatenspiel begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Das war eindeutig *Mario Bros.*: Es gab vier Röhren (zwei oben und zwei unten), aus denen Schildkröten und Monster kletterten.

Welches Genre bevorzugst du und warum?
In der Vergangenheit mochte ich ausschließlich Rollenspiele, aber jetzt ziehe ich auch einige ältere Point&Click-Adventures vor. Dieses Genre ist für Leute geschaffen, die mitdenken! :-p

Welches Multiplayer-Spiel spielst du?
Ich bin Solospieler, deshalb favorisiere ich keinen bestimmten Titel.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Ich möchte mich im Namen von NIBRIS bei allen Fans für ihr Interesse und die vielen Briefe bedanken. Danke auch Ihnen, Shigeru Miyamoto, dass Sie uns Ihre Unterstützung zugesichert haben. Ich kann nicht verschweigen, dass dies eine besondere Ehre für uns ist.